35 / 95 PESETAS CD-ROM

Computer Hoy Juegos

PC, PlayStation, Game Boy Color, PS2, Dreamcast, Nintendo 64

La revista práctica de videojuegos con CD-ROM

Nº1 MAYO/200

¡NUEVA!



Juego del mes: Black & White

Juega a ser Dios

Test de la versión definitiva y trucos para vencer

TEST



Recupera el trono de Alexandría

Final Fantasy IX — Rol

Salva el universo
Estrategia — The Fallen

La familia crece
Rol — Pokémon Edición Oro

TRUCOS

Blade The Edge of Darknes
Acción-Aventur



Contra las fuerzas del mal

Avanza sin problemas
Rol — Final Fantasy IX

Todos sus movimientos
Acción — Oni

HARDWARE



¿PC o Consolas

Instalación y característica

¡GRAN CONCURSO



Regalamo 10 viajes a Londre y más de 430 premio



CD-ROM EN EL INTERIOR

Juego completo de regalo

International Rally Championship



Velocidad

Demos jugables

- Acción-Estrategia — Giants: Citizen Kabuto
- Rol-Estrategia — ExcaliBug
- Deportivo — Tiger Woods PGA Tour 2001
- Velocidad — Ducati World

00001


LA MAYOR AVENTURA DE CIENCIA-FICCIÓN
CON TODA LA ACCIÓN DEL ENGINE MEJORADO
DE UNREAL™ TOURNAMENT
Una aventura con tres protagonistas y un único objetivo: el control de los Orbes Perdidos. Quien los domine tendrá el poder de destruir el Universo. Aquí comienza tu misión.
Infíltrate, defiende, ataca, rescata, escapa, sobrevive... Toda la habilidad e ingenio son necesarios en 24 misiones en planetas helados, estaciones espaciales, naves sumergidas...
Evita ser visto u oído, escapa de las patrullas, impide que den la alarma, esquiva a tus perseguidores, actúa con sigilo y enfréntate a más de 25 especies alienígenas.
36 personajes, 11 armas, 10 dispositivos de la Flota Estelar, 2.000 diálogos doblados al castellano y una BSO de 57 temas para realzar los momentos de acción, intriga y tensión.
Máximo rendimiento en ordenadores sin tarjeta 3D gracias a la versión mejorada del motor de Unreal™ Tournament. Y si dispones de ella, descubre hasta dónde puede llegar tu PC.
The Fallen incluye manual de usuario de 52 páginas a color con el detalle de cada una de las armas, dispositivos y personajes, y con las pistas esenciales para cada una de las misiones.
STAR TREK
DEEP SPACE NINE
COLLECTIVE STUDIOS
THE FALLEN
Todos los extras en
www.fxplanet.com
infinite loop
2.995
2.995 pesetas / 18 euros
PC • CD-ROM
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
FX
INTERACTIVE
Fallen se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Computer Hoy Juegos

EDITORIAL



Cristina M. Fernández
Directora

Cuando una nueva revista ve la luz es inevitable plantearse qué aporta a la enorme oferta de publicaciones que ya existen en el quiosco. La respuesta la vas a encontrar en estas páginas, donde está el resultado de los meses de trabajo en los que COMPUTER HOY JUEGOS se ha ido gestando. Nuestro objetivo es claro: hacer una revista de videojuegos práctica, amena, actual y clara. Una revista para todos los públicos, donde además de informar con rigor de la actualidad, se analizan de forma objetiva los nuevos juegos realizando exhaustivos Test. Una revista donde hablamos de realidades y no de proyectos, donde está todo lo que puedes comprar y la información sobre nuestro mercado. Una revista práctica donde te enseñamos a sacar el máximo partido a tu ordenador o consola. Una revista, en fin, que se toma muy en serio los videojuegos. Bienvenido a COMPUTER HOY JUEGOS.

Computer Hoy Juegos

DESDE LA REDACCIÓN

Uno de los mayores retos de este primer número ha sido, sin duda, el diseño de un Test fiable con el que analizar todos los aspectos que han de evaluarse en cualquier videojuego, ya sea de PC o consola.
Pero es el caso de este último donde hemos encontrado el mayor de los obstáculos, por lo que cobra especial importancia en el proceso de realización de los Test la figura del laboratorio. En él, hemos reunido, aparte de las diferentes consolas presentes en nuestro mercado, un total de 36 ordenadores distintos. Estos equipos representan un amplio segmentos de procesadores según su potencia y han sido equipados con dispositivos diferentes de audio y de vídeo.



Antes de contar con el laboratorio nos hemos encontrado en la tesitura de saber qué configuraciones debíamos seleccionar y esto ha requerido, obligatoriamente, un minucioso estudio de mercado.
En primer lugar nuestra prioridad ha sido abarcar el máximo número de usuarios domésticos de PC, pero tampoco hemos querido dejar de lado aquellos que pudieran contar con un hardware menos extendido.
De ahí, la aparición en la tabla de procesadores AMD frente a los más populares de Intel. Por supuesto, el laboratorio de COMPUTER HOY JUEGOS está sujeto a la evolución del mercado y a la realidad de los equipos disponibles en las tiendas, por lo que planeamos sucesivas modificaciones para ponerlo al día. Confiamos en haber logrado nuestro objetivo de que cualquier usuario de videojuegos pueda obtener una orientación clara del rendimiento que va a tener en su ordenador cualquiera de las novedades que aparecen en el mercado. De este modo, la compra será satisfactoria.

SUMARIO

PRESENTACIÓN

ACTUALIDAD

TEST

TRUCOS

HARDWARE

MAGAZINE

PRÁCTICO

EXPERTOS

SERVICIOS

AVANCE/STAFF

CONCURSO

PC = PC • PS = Playstation • PS2 = Playstation 2 • DC = Dreamcast • GBC = Game boy Color • N64 = Nintendo 64

EN EL CD-ROM

Juego Completo:
«International Rally Championship» EN PORTADA.
Demos jugables:
«Giants: Citizen Kabuto» EN PORTADA, **«ExcaliBug»** EN PORTADA, **«Tiger Woods PGA Tour 2001»** EN PORTADA, **«Ducati World Racing Challenge»** EN PORTADA.

Utilidades:
«Acrobat Reader 4.05» (aplicacion para visualizar documentos electrónicos) **y Direct-X 8.0** (última actualización de estas conocidas librerías de Windows)
En el CD-ROM:

Velocidad



International Rally Championship

Acción-Estrategia



Giants: Citizen Kabuto

Rol-Estrategia



ExcaliBug

Deportivo



Tiger Woods PGA Tour 2001

Velocidad



Ducati World Racing Challenge

Bienvenidos a Computer Hoy Juegos



José Luis Sanz
Redactor Jefe

Durante muchos meses hemos trabajado para llevar a la práctica el concepto en el que se basa COMPUTER HOY JUEGOS. Una revista que creemos diferente y que hace especial hincapié en algunos aspectos sobre los que otras publicaciones pasan de puntillas. Aquí tenéis una pequeña guía con el porqué de cada cosa.

En COMPUTER HOY JUEGOS hemos llegado a la firme convicción de que existe un modo universal de analizar cualquier juego, ya sea para ordenador o consola y pertenezca al género que sea. El resultado de esa convicción es un sistema que aporta al lector un conjunto de conclusiones que, tomadas en su totalidad, ofrecen un preciso retrato de la calidad general que puede esperar, a la vez que se pormenorizan todo tipo de aspectos y opciones que a buen seguro servirán de guía útil para acertar en esa difícil elección a la hora de comprar un juego. Por lo tanto, nuestro objetivo es facilitar las cosas aportando qué opciones y posibilidades tiene, y cuál es la garantía de que funcione sin problemas.

CONSIDERACIONES GENERALES

Enmarcado en esa filosofía de aportar datos contrastados, en COMPUTER HOY JUEGOS ponemos a prueba el rendimiento de todos los programas en un total de **36 ordenadores diferentes** que son los encargados de dictaminar su verdadero nivel de compatibilidad. En el resultado de cada uno de los Test, se tienen en cuenta las familias de procesadores, la potencia de determinadas tarjetas gráficas, la calidad de las de sonido y las distintas configuraciones de memoria. Todos, agrupados, darán un fiel reflejo de la calidad de funcionamiento de un juego, lo que os permitirá saber con certeza de qué forma va a funcionar en vuestro PC. También es cierto que puede darse el caso de que no aparezca [re]flejado en la lista de configuraciones la [de] vuestro ordenador. En ese momento no [te]néis más que mirar los componentes [por] separado para ver por aproximación el [po]sible resultado.

En COMPUTER HOY JUEGOS consider[a]mos que un título funciona de un mo[do] óptimo cuando el ordenador se compor[ta] eficazmente, y no en las ocasiones en q[ue] se limita a cumplir con los requisitos mí[ni]mos recomendados por el fabricante q[ue,] dicho sea de paso, no son garantía de [un] correcto funcionamiento.

Por eso, vamos a utilizar un sistema [de] notas que van desde el 0 (deficiente) has[ta] el 10 (sobresaliente). Debéis tener [...]

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



4

VALORACIÓN

«America No Peace Beyond the Line!» no es un juego original ya que sus maneras están muy...

3

Juego de Estrategia para PC | Revive los maravillosos tiempos del Far West y sus míticos enfrentamientos entre Caballería, Indios, Forajidos y rebeldes Mejicanos.

2

VERSIÓN COMENTADA

PC (Win 95/98/ME) — **RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE**



America No Peace Beyond The Line!

Distribuidor: Data Becker España
Productor: Related Games • Desarrollador: Data Becker
Tel. de Información: 91 323 04 79 • Fax: 91 378 80 37
Actualización a versión 1.1 disponible • Pág. 92

Versión de Nintendo 64	No
Versión de PlayStation	No
Versión de PlayStation 2	No
Versión de Dreamcast	No
Versión de Game Boy Color	No
Edad recomendada:	Información no facilitada
Adecuado para:	Jugadores noveles

7

	Porcentaje		Not[a]
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	52%		5,19
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Nivel de detalle de personajes y escenarios	4%	Correctos	4,00
Animación-Movimientos de los personajes	3%	Con fallos apreciables	2,00

9

8

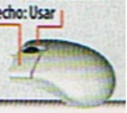


1

TEST · ACTUALIDAD · PRÁCTICO · HARDWARE · EXPERTOS · TRUCOS

CONTROLES BÁSICOS

Teclado:
Ctrl + Número: Concentración de unidades por grupos indepen[-]dientes (acceso rápido).
Ratón:
Botón izquierdo: Seleccionar
Botón derecho: Usar



6

5

DETALLES DEL JUEGO



Balance: ganemos o perdamos, nada más acabar la partida podremos ver un interesante gráfico que...

Calidad/Precio

Índice	hasta	772	Sobresaliente
773	hasta	965	Notable
966	hasta	1.287	Bien
1.288	hasta	1.930	Suficiente
1.931	hasta	3.860	Insuficiente
Desde	3.861		Deficiente

10

Bien	6,31
Notable	
5.995 Pesetas	36 €
5.995 / 6,31 = 950 = Notable	

11

Resultado del test

De 9,0002 a 10 Sobresaliente
De 7,0002 a 9 Notable
De 5,0002 a 7 Bien
De 3,0002 a 5 Suficiente
De 1,0002 a 3 Insuficiente
De 0 a 1 Deficiente





enta que todos los análisis se realizan
ica y exclusivamente sobre versiones es-
ñolas ya finalizadas, idénticas a las que
odéis encontrar en las estanterías de las
endas especializadas.
guiendo la premisa de facilitar las cosas,
OMPUTER HOY JUEGOS tiene una estric-
organización de sus secciones y páginas
stinada a facilitar la localización de cual-
ier dato recurriendo a un sencillo códi-
o de color 1, que tiñe por completo to-
s los elementos contenidos en sus
ginas. Este hecho lo debéis tener muy
cuenta porque posteriormente, en los
ferentes enlaces que podéis encontrar
la revista, se mantiene este código para
ferenciar entre referencias a unas y otras
cciones. Así, todas las palabras que apa-
cen dentro del Diccionario, lo hacen re-
ltadas con el color de su sección: el azul
rdoso de Servicios.

OS TEST

empre que abrais uno de estos artículos
vais a encontrar con una serie de ele-
entos que están íntimamente ligados
n esa intención de valorar aplicando el
ismo rasero a todos los juegos. Por eso
iciamos el texto con la presentación rá-
da 2 del tipo de juego por género y una
escripción que intentará comprimir la
sencia de sus virtudes. Inmediatamente
omenzará el cuerpo del artículo, que
empre va a compartimentarse en cuatro
partados 3: **Introducción**, **Cómo se jue-
a**, **Valoración e Instalacion**. De esta for-
a quedan aglutinados los cuatro aspec-
s que creemos fundamentales: el
rgumento, la idea y objetivo, el manejo,
ontrol y mecánica de las partidas y una
equeña crítica objetiva y concisa que se
asa en los resultados obtenidos por la ta-
la del Test.

Como apoyo a los artículos, del mismo modo, siempre vais a encontrar el llamado **Así Se Juega Paso a Paso** 4 donde con unos ejemplos gráficos podréis comprender cuál es su fundamento y manera de juego, **Los Detalles del Juego** 5, que describen esos aspectos que se escapan un poco de la columna vertebral a modo de apoyos. Y, finalmente, los **Controles Básicos** 6, que resumen las teclas/botones de control que debéis aprender.

La tabla que acompaña al artículo os ofrece toda la información de las empresas que tienen que ver con el proceso de programación, fabricación y venta del juego. También, podéis saber si el juego en cuestión tiene **actualizaciones disponibles** 7 (en el caso de PC) o si existen **otras versiones**, amén de informaros sobre la **edad recomendada** y el **tipo de jugador** que puede enfrentarse a su desarrollo.

Los **Resultados del Test en Detalle** 8 son la culminación en cifras de la filosofía general de COMPUTER HOY JUEGOS. Cada apartado (comentados detalladamente en la Pág.14) se obtiene de una puntuación parcial, que nace a su vez de calcular por separado cada parámetro en función del resultado que se le asigna. Así, en el ejemplo adjunto podéis ver que la Vida del Juego 9 obtiene el calificativo de Muy Larga, lo que se traduce en una puntuación de 8 sobre 10. De este modo es posible calibrar milimétricamente todas las opciones y modos que nos ofrece un determinado juego y sumarlos para saber su calidad.

CÓDIGO DE COLORES: EL SEMÁFORO

El Resultado del Test en Detalle 10 finaliza con dos calificativos que dependen directamente de los resultados anteriores. La **Calidad** es la nota general, la suma de virtudes o defectos cuantificados paso a paso, según los criterios objetivos contemplados en los diferentes apartados. La **Relación Precio/Calidad** 11 se obtiene de dividir la nota por el precio. El número resultante se compara con otra tabla que ha sido creada tomando en consideración los precios de los juegos aparecidos en el mercado español durante el último año. Así, puedes saber de primera mano si lo que quieres comprar es caro o barato. Recuerda, lo barato no tiene porque ser malo, del mismo modo que lo caro no tiene porque ser bueno. El código de color atiende al lenguaje del semáforo: Verde significa bueno, rentable o, simplemente, recomendable, mientras que Amarillo atiende a los conceptos mediano, normal y razonable. Por su parte, el Rojo es claramente un producto rechazable, malo y poco aconsejable.

Ese lenguaje de colores se repite en la aplicación del **CD-ROM** adjunto con la revista. Cuando queráis hacer el TEST del Juego Completo (o las Demos) que regalamos siempre vais a obtener una serie de datos y parámetros comparados entre lo que el juego necesita y lo que vuestro ordenador ofrece. El resultado tendrá forma de color 12: Verde significa que el ordenador está configurado para funcionar perfectamente, Amarillo que lo hará de un modo menos óptimo y Rojo significa que, directamente, no funciona en vuestro PC.



LOS TRUCOS

Esta sección os va a enseñar mes a mes la manera de jugar, completar o comenzar con buen pie gracias a unos consejos prácticos en un videojuego. Las formas pueden ser diversas, pero lo que siempre será invariable serán dos apartados que tienen funciones muy distintas. **Lo que Hay que Saber** 13 son las explicaciones de los datos, antecedentes, objetos, personajes, modos o botones que debéis tener en cuenta para comprender las siguientes explicaciones. **Los Puntos Clave** 14, por su parte, son las indicaciones directas de los trucos, estrategias o consejos que debéis seguir y que, en función del tipo de artículo, pueden referirse a descripciones de personajes, lugares, objetos o enemigos. Para hacer más sencilla la lectura, las explicaciones aparecen numeradas, por orden de importancia o aparición en el juego, para hacer mucho más sencilla la localización de una pista.

SERVICIOS

Otra de las secciones importantes de la revista es la que os facilita todos los datos necesarios para minimizar los riesgos de vuestra compra: **datos de todas las compañías distribuidoras**, juegos a la venta con sus **precios sugeridos**, direcciones de internet con información, **actualizaciones** y parches para mejorar el rendimiento de tu ordenador y de los juegos, y un **diccionario** con todos esos términos que pueden provocar problemas a la hora de comprender perfectamente un artículo. Por supuesto, no podía faltar vuestra tribuna pública donde expresar las dudas, problemas, experiencias, críticas o felicitaciones que os puedan surgir y que desde COMPUTER HOY JUEGOS vamos a certificar con vuestro apoyo.

Breves

«Mafia» retrasa su lanzamiento

La compañía checa Illusion Softworks, conocida por el gran público gracias a su anterior producción «Hidden & Dangerous», –título distribuido por Proein durante el verano del 99–, ha comunicado que «Mafia», su nuevo desarrollo, un juego de acción 3D previsto para el primer trimestre de este año, se retrasará unos meses, al menos hasta el verano.

❶ Pág.95

Carreras de hormigas

La división de software de juegos de Planeta DeAgostini está ultimando los detalles del lanzamiento de «Antz Racing», basado en el film de animación de DreamWorks Pictures "Antz". En «Antz Racing» todas las tribus de insectos competirán entre sí usando extravagantes vehículos como: latas de sardinas, hojas, botes de refresco... El título, desarrollado por Light & Shadow, saldrá para PC, PlayStation 2, Game Boy Advance y XBox.

❷ Pág.95

XBox, cuatro años para ser rentable

Analistas financieros coinciden en señalar que Microsoft no podrá obtener beneficios de la nueva consola Xbox hasta el año 2005, y que, de hecho, perderá hasta dos millones de dólares durante los dos primeros años de vida de la consola.

❸ Pág.95

La misión de Nikita

Infogrames ha anunciado la firma de un acuerdo con Warner Bros para llevar a las videoconsolas y al PC la popular serie televisiva "Nikita", cuyo personaje está protagonizado por la actriz Peta Wilson. Se trata de un juego de acción cuyo lanzamiento está previsto para otoño del presente año.

❹ Pág.95





Pronto el caza Typhoon se incorporará a la Fuerza Aérea Española.

«Eurofighter Typhoon»

El Futuro Caza Europeo



Simulador de Combate Aéreo para PC | La división DID de la compañía Rage, responsable del desarrollo de juegos como «EF 2000», ha creado un simulador del futuro caza europeo: «Eurofighter Typhoon». El programa tendrá un sistema de campaña totalmente dinámico, con sucesos en tiempo real y estará situado geográficamente en Islandia. Todo apunta a que se convertirá en uno de los simuladores más realistas del presente año. Uno de los principales reclamos de «Eurofighter Typhoon» es que el avión aparecerá con las insignias del Ejército del Aire y contará con pilotos españoles.

Lanzamiento: Mayo de 2001
Más información: Friendware, Tel. 902 78 89 89

❺ P.95

«Fallout Tactics: Bhotherhood of Steel»

Sobre las ruinas del apocalipsis



Podremos emplear diversos vehículos y un poderoso arsenal bélico.

Juego de Rol para PC | La última entrega de la serie de juegos de rol «Fallout» nos sitúa en un ficticio futuro post-apocalíptico, en una ciudad en el centro de Norteamérica. Estamos a los mandos de una escuadra de seis miembros, que deberemos ir preparando para hacerlos cada vez más efectivos. El personaje al que controlaremos directamente será el líder de la escuadra en misiones alrededor de las cuales se irá construyendo un hilo argumental que implica a todos los personajes. El combate táctico, la espina dorsal del juego, será a modo de turnos, pero podremos controlar vehículos, y emplear una numerosa panoplia de armas, municiones, blindajes y objetos de todo tipo. Respecto a anteriores entregas se ha mejorado notablemente el aspecto visual de «Fallout Tactics».

Lanzamiento: Mayo de 2001
Más información: Virgin IE, Tel. 91 789 35 50

❻ Pág.95

«Z-Steel Soldier»

Robots con mala uva



Cada tipo de unidad está especializada en una tarea específica.

Juego de Estrategia para PC | Los célebres Bitmap Brothers han vuelto a la carga con «Z-Steel Soldiers», cuya primera entrega, el mítico «Z», aún es recordada. Se trata de un juego de estrategia basado en **entornos 3D** Pág.94 que tendrá un explícito toque de desternillante humor y una acción frenética. Los protagonistas son los robots que controlaremos, diferenciados en varios tipos, y con diversas características y aptitudes. Algunos de ellos, adoptando e papel de héroes, serán figura fundamentales e imprescindi bles para el éxito de algunas mi siones. A primera vista el apar tado más destacable es el de la **IA** Pág.94, pero también se in tuye un logrado equilibrio entr aventura, estrategia y acción.

Lanzamiento: Mayo de 2001
Más información: Acclaim, Tel. 91 799 41 00

❼ Pág.95

«Banjo Tooie»

Con alas y a lo loco



Juego de Acción para Nintendo 64 | Banjo es sin duda uno de los personajes más emblemáticos de los que habitan los cartuchos de Nintendo 64, y éste es evidentemente uno de los títulos más esperados por los usuarios de esta consola. Hay pocos juegos en los que el calificativo de divertido esté más justificado que en cualquiera de la saga Banjo y, por supuesto, esta última creación de Rare no podía ser una excepción. Se trata, como saben los aficionados, de un juego 3D con un gran componente de acción, incontables *puzzles* y fases que requieren de gran habilidad para superarlas. En el nuevo Banjo habrá contenidos cuatro desafíos, y su personaje principal se hace acompañar en esta nueva entrega de una extravagante ave, que lleva en su mochila, y con cuya ayuda es capaz de dar grandes saltos e incluso planear. Uno de los lanzamientos estrella para Nintendo 64.

Lanzamiento: Ya disponible
Más información: Nintendo, Tel. 91 659 74 00

❽ Pág.95



Banjo propone resolver unos divertidos enigmas sin dejar de lado la acción.

«Desperados»

Una del salvaje oeste



ego de Estrategia para PC | pellbound nos traslada al lejano este con su nueva producón. La compañía ha inertido mucho trabajo n lograr una notable lidad visual en aspecs que van desde las nimaciones de los ersonajes hasta los ntornos, pasando or una minuciosa y etallista recreación e los parajes del lvaje oeste.
uchos aficionados cordarán con «Deserados» al celebérrimo ego «Comandos», a que ambos comparten no ólo un **interfaz** Pág.94 y erspectiva de juego similar, no también un mismo estilo e juego. Podremos controlar iversos personajes, cada uno on sus habilidades especiales, emplearlos en montones e situaciones descritas a modo de misiones, nada menos que un total de veinticinco. Desde una perspectiva aérea del escenario visualizaremos los progresos de la misión, pudiendo así coordinar la operación de todo el grupo. La historia de fondo es, con mucho, lo que mejor se adapta al clásico guión cinematográfico del Oeste, con buenos y malos, y cándidas victimas.
El personaje principal, Cooper, deberá demostrar su inocencia ante a una falsa acusación de asesinato que le ha condenado a la horca. Mientras, debe enfrentarse a las autoridades locales y bandidos.

Lanzamiento: Junio de 2001
Más información: Infogrames, Tel. 91 329 42 35
Pág.95

Cooper, el personaje principal, se rodeará de diversos colaboradores formando un buen equipo.

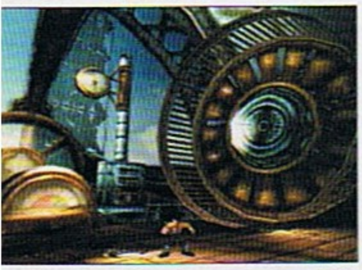
«Evil Twin»

Más misterio y fantasía

uego de Acción-Aventura para PC y reamcast | Inspirado en el cómic fantásco del mismo nombre, la compañía In tero ha creado una atmósfera surrealista intrigante de gran belleza en la que se noverá Cyprian, el personaje principal de ste «Evil Twin». El juego combina fases de acción en entornos de gráficos tridimensionales, cuyos **polígonos** Pág.94 están minuciosamente detallados con 576 Megabytes de **texturas** Pág.94. El juego combina la **resolución** Pág.94 de numerosos enigmas, los diálogos con otros personajes y cuenta además con un alto grado de acción. Cyprian ha sido recreado con sumo detalle y tiene la habilidad de convertirse en Super Cyprian, lo que le otorga más poderes. Se trata de un niño de 10 años, de extraña personalidad, que es trasportado a un mundo imaginario compuesto por ocho islas pobladas por criaturas de lo más rocambolescas. La profundidad del guión y de los personajes principales dotarán al programa de un formidable interés para todos los públicos.



os escenarios del programa contarán on una brillante realización artística.



El personaje de Cyprian tiene una sólida presencia en el guión de «Evil Twin».



Lanzamiento: Septiembre de 2001.
Más información: Ubi Soft, Tel. 93 544 15 00
Pág.95

LISTA DE LANZAMIENTOS

Juego	Versión	A la venta
AVENTURA		
Runaway: A Road Adventure	PC	Mayo 2001
Drácula 2	PS	2ª quincena Abril 2001
En Busca Del Valle Encantado	GBC	2ª quincena Abril 2001
Rugrats En París: La Película	GBC	Abril 2001
Robin Hood	PC	Mayo 2001
Merlín	PC	Mayo 2001
ACCIÓN		
Sky Odissey	PS2	Mayo 2001
WDL Thunder Tanks	PS2, GBC	Mediados Abril 2001
Army Men AA: Blade's Revenge	PS2	1ª quincena Mayo 2001
Silpheed	PS2	Finales Abril 2001
Hidden Invasión	PS2	1ª quincena Mayo 2001
Serious Sam	PC	Abril 2001
Indiana J. & The Infernal Machine	GBC	Abril 2001
Rocket Power	GBC	Abril 2001
Red Faction	PC, PS2	Mayo 2001
ACCIÓN-AVENTURA		
Operation Winback	PS2	Principios Mayo 2001
C-12 Resistencia Final	PS	Mediados Abril 2001
Evil Dead: Hail To The King	PC, DC, PS	Mayo 2001
Spiderman	DC	Mayo 2001
JUEGOS DE ROL		
Ultima Online: La Tercera Edición	PC	2ª quincena Abril 2001
Heroes Chronicles Final Chapter	PC	1ª quincena Mayo 2001
Anachronox	PC	Mayo 2001
ESTRATEGIA		
Submarine Titans	PC	Mayo 2001
Rogue Spear	PS, DC	Finales Abril 2001
Z-Steel Soldiers	PC	Finales Abril 2001
Worms World Party	DC	2ª quincena Abril 2001
Original War	PC	Principios Mayo 2001
Emperor: Battle for Dune	PC	Principios Mayo 2001
SIMULADORES		
Eurocopter Typhoon	PC	Principios Mayo 2001
737 DreamFleet	PC	Abril 2001
Fly! II	PC	Mayo 2001
DEPORTIVOS		
All Star Baseball 2002	PS2	Principios Mayo 2001
Manager Liga 2001	PS	Principios Abril 2001
Euro Tour Cycling	PC	Finales de Abril 2001
VELOCIDAD		
Formula One 2001	PS, PS2	Mayo 2001
Daytona USA 2001	DC	Finales Abril 2001
Championship Motocross 2001	PS	Abril 2001
4x4 Evolution	PS2, DC	Abril 2001
Motocross Mania	PS	Mayo 2001
Colin McRae Rally	GBC	Mayo 2001
LUCHA		
The Simpsons	GBC	Abril 2001
Sable Masters	PC	Finales Abril 2001
INTELIGENCIA-HABILIDAD		
World Championship Snooker 2001	PS2	Mayo 2001

DC = Dreamcast • GBC = Game Boy Color • N 64 = Nintendo 64
PC = PC • PS = PlayStation • PS2 = PlayStation 2

Breves

Indrema: a punto de ver la luz



Indrema pondrá a la venta esta primavera «Indrema L600», la primera consola basada en el sistema operativo Linux de código abierto. La consola tiene un procesador de 600 Mhz, tarjeta gráfica de nVidia de 64 MB, un reproductor DVD y cuatro puertos USB para la conexión de periféricos. Podrá ser conectada a Internet por módem o cable, y también permitirá almacenar archivos **MP3** Pág.94 y grabar TV en el disco duro del dispositivo.

10 Pág.95

PlayStation 2 on-line

La firma holandesa KPN y las japonesas Sony y NTT Docomo más otros cinco operadores de telefonía se han unido en un proyecto que permitirá el acceso a internet a través de PlayStation 2, además del acceso a videojuegos *on-line* directamente desde teléfonos móviles.

PSOne portátil

La nueva «XL Screenmate» de Thrustmaster permite convertir a PSOne en una consola portátil para llevar a cualquier parte.
Es una pantalla abatible de



alta resolución de 5 pulgadas que puede conectarse, bien a un enchufe ordinario o al encendedor del coche. Dispone de volumen.

11 Pág.95

3D Prophet 4500

Vanguardia a Coste Reducido

Después de la desaparición de los chip Voodoo, el Kiro II se perfila como la apuesta que debe rivalizar con GeForce.



STMicroelectronics (STM) y Hercules han unido esfuerzos para alumbrar una nueva tarjeta gráfica de aceleración 2D/3D. Se trata de la «3D Prophet 4500» de Hercules, con 64 MB de **memoria** Pág.94 que integra el procesador gráfico KYRO II desarrollado por STM basado en la arquitectura Power VR de Imagiation Tecnologies.

Permite contemplar escenas 3D complejas en juegos. El rendimiento se sitúa prácticamente a la par del **chip** Pág.94 GeForce II de nVidia pero a un coste reducido. Está disponible en dos versiones: «3D Prophet 4500» a 32.990 Ptas. · 198 € y «3D Prophet 4500 TV» a 34.990 Ptas. · 210 €.

Más información: Hercules, Tel. 93 590 60 60 12 Pág.95

Sidewinder Strategic Commander

Estrategia con Mano Izquierda



El dispositivo mejora el cont en juegos de estrategia.

Strategic Commander es u periférico USB diseñado para mano izquierda, cuyo uso es especialmente indicado par juegos de estrategia, sobre to aquellos que se desarrollan e tiempo real. Strategic Comman der es una extensión del ratón teclado que complementa a am bos, facilitando el acceso de lo comandos necesarios para juego. Dispone de 6 botones y modificadores que permite configurar hasta 72 funcione También se incluye un program con el que crear configuracione de comandos específicos.

Más información: Microsoft, Tel. 91 353 69 60 14 Pág.95

Pistola Desert Eagle 50.

Precisión Letal



Cybergun, compañía especializada en la creación de réplicas, ha introducido un curioso y llamativo periférico compatible con PlayStation. Se trata de la pistola de infrarrojos Desert Eagle .50 AE, perfecta réplica del arma de mismo nombre. Entre las características de la pistola destaca el efecto de retroceso y el martilleo del carro. Es compatible con el estándar **Gun-Con** Pág.94 para PlayStation y dispone de un botón para el modo ráfaga. La Desert Eagle 5.0 es un periférico muy preciso y resulta ideal para los aficionados a los juegos de puntería en primera persona.

Más información: Sotair, Tel. 93 843 10 20 13 Pág.95

Ifeel! MouseMan!

Sensación Táctil

El novedoso ratón «iFeel MouseMan!» de Logitech ha sido diseñado para aportar un control más intuitivo y mayor comodidad en su utilización gracias a un diseño estudiado para adaptarse perfectamente a la mano del usuario. La innovación más importante de este dispositivo es la tecnología de vibración con la que el usuario puede recibir sensaciones táctiles al desplazarse por los cuadros de diálogo, menús, barras de desplazamiento, iconos etc., compatibles con iFeel. Además dispone de cuatro botones que facilitan la navegación en internet y un botón central de rueda para realizar desplazamientos de página verticales, además de resultar muy útil para diversas funciones en su uso para juegos. Gracias a la **tecnología óptica** Pág.94, el iFeel MouseMan funciona casi en cualquier superficie prescindiendo de la tradicional bola sin que sea necesario por tanto ningún tipo de mantenimiento. El precio es de 14.890 Ptas(IVA inc.) · 89,5 €.



Más información: Logitech, Tel. 91 375 45 14 15 Pág.95

DMX-Xfire 1024

Estación de Sonido

«DMX-Xfire 1024» es un adaptador de audio con aceleración 3D de cuatro canales, en el que se agrupa una amplia compatibilidad de estándares de sonido de entorno para juegos. El entorno de sonido del juego se adapta a la ambientación del juego. La DMX 1024 también dispone de una entrada digital y una salida que permite conectar con un grabador DAT, Minidisc y otros equipos, y soporta la reproducción de sonido en formato AC3 (Dolby Digital) para la reproducción DVD. El software contiene un programa de panel de contr con el que se accede a todas l funciones de la tarjeta. El prec es 12.900 Pts. (IVA inc.) · 77,5 €

Más información: Terratec, Tel. 93 867 44 22 16 Pág.95

Sonido compatible con tod los formato




CREAMOS AUTOMÓVILES
RENAULT Mégane
Has visto la nueva serie especial Mégane Coupé SportWay con llantas de aleación y has visto su precio. Pensarás que ya nada te puede sorprender. Pero eso es porque todavía no has preguntado por nuestras condiciones de financiación y porque no hemos hablado de seguridad: Nuevo Sistema de Asistencia a la Frenada de Emergencia S.A.F.E., cuatro airbags y ABS de serie. ¿Sorprendido?. Con motores 16v y diesel common rail . PARA MÁS INFORMACIÓN, LLAME AL 902 333 500. www.renault.es
Los hay con suerte.
1.895.000* ptas.
SERIE ESPECIAL
1.895.000* ptas.
Nuevo Mégane Coupé
RENAULT elf
*Precio para 1.4 16v 95cv. Plan Prever Gasolina in

GANADOR

Nintendo

A pesar que era conocido que la Game Boy Advance, la pequeña nueva consola de Nintendo, había despertado mucha expectación, la compañía se ha visto sorprendida por el volumen de pedidos que han recibido que ha desbordado el *stock*. La demanda en Japón ha triplicado literalmente las previsiones alcanzando alrededor de 2,7 millones. Esperemos que no afecte a Europa.

PERDEDOR

Napster

Se ha confirmado que dejará de ser gratuito, para disgusto de millones de usuarios. La compañía Bertelsmann manifestó que el conocido programa de intercambio de música por internet se convertirá en breve en una aplicación de pago. Pág.95

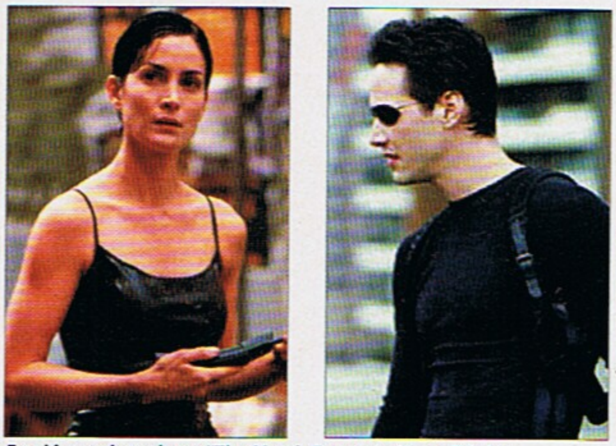
IN

● Charlar en los chat de voz con el teléfono móvil en www.cocotero.com sobre juegos. Aquí se encuentra el primer chat de voz del mundo desarrollado bajo tecnología inalámbrica que permitirá desde el teléfono móvil disfrutar de unas funciones similares a las de los chat para ordenador. Es el primero de estas características que emplea la voz como medio natural para comunicar a varios usuarios desde sus móviles. 24 Pág.95

OUT

● El fetiche modelo 3D del personaje de Lara Croft, que a pesar de su carismático atractivo se ha quedado un tanto anticuado desde su aparición. Diríase que hacen falta muchos más polígonos para igualar el glamour de su actual representante de carne y hueso: Angelina Jolie. ¿Estará pensando Eidos en hacer una réplica de la famosa actriz? A ver si en breve podemos ver una Lara en 3D algo más actualizada.

Matrix: el Videojuego



En el juego basado en "The Matrix" estarán Neo y Trinity.

Después de una notable circulación de rumores, Interplay y Shiny Entertainment han confirmado sus planes para desarrollar títulos basados en las próximas entregas del afamado film de Warner Bros Pictures, "The Matrix". El acuerdo incluye diversas plataformas de juego, incluyendo PC, consolas actuales y de nueva generación, como XBox, GameCube y PlayStation 2. Aunque se desconoce el género elegido, Shiny Entertaiment con toda probabilidad, aplicará su última tecnología para el desarrollo de los gráficos 3D y dispondrá de total acceso al material que se esté utilizando para las películas.

Se planea que el lanzamiento del programa coincida con el estreno de "The Matrix 2", a finales del próximo año. Actualmente se están filmando simultáneamente las entregas segunda y tercera de esta genial película. 17 Pág.95

Gamestock 2001



Munch y Abe formarán equipo para salir airoso de sus aventuras.



El pasado 13 de Marzo tuvo lugar en Seattle la última edición de Microsoft Gamestock, muestra en la que la compañía dio a conocer buena parte de los lanzamientos en desarrollo para PC y XBox. También estuvieron presentes responsables de las compañías más importantes cuyos juegos formarán parte del catálogo de XBox. Entre las novedades para PC destacaron «Flight Simulator 2002», «Train Simulator» y «Dungeon Siege». Sin embargo, el plato fuerte fueron los juegos de XBox, mostrando la potencia gráfica en títulos como «Munch's Oddysee» o «Amped: Freestyle Snowboarding». 18 Pág.95

Figuras de Metal Gear Solid 2



En la feria Toyfair 2001, celebrada el pasado febrero en Nueva York, se revelaron tres de las nuevas figuras de acción que la compañía juguetera McFarlane ha creado de los personajes del esperado «Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty». Las presentadas corresponden a los personajes de Solid Snake, Olga y Revolver Oceloct. Las figuras serán comercializadas en el último cuarto del año por McFarlane. Los productos de la compañía están representados en España por Toys R Us aunque por el momento no se sabe si finalmente se comercializarán en nuestro país. No obstante, MacFarlan dispone de una tienda *on-line*. Serán un total de seis figuras d los personajes principales de juego de PlayStation 2, y cada una vendrá empaquetada co una pieza del personaje de gigantesco robot Meta Gear Ray, de modo qu sólo podrá com pletarse éste último ad quiriendo toda la colección de figuras Dada la expectación ge nerada por el progra ma, que aparecerá e Playstation 2 este mismo año, las figuras harán las delicias de coleccionis tas y de los aficio nados a «Meta Gear Solid 2». Están modeladas y pintadas con un minucioso acabado. Sólo para mirar. 19 Pág.95

Las réplicas están indicadas para aficionados y coleccionistas de la saga «Metal Gear Solid».

DOOM 3 Con GeForce III



Los personajes de «Doom III» tienen un extremado detalle.

El célebre programador John Carmack, fundador de la compañía id Software y responsable de los **motores 3D** Pág.94 de las célebres sagas «Quake» y «Doom», estuvo presente en el Macworld Expo que tuvo lugar en Tokio el pasado mes de marzo. En el evento pudieron verse diversas demostraciones del nuevo chip de nVida GeForce III, que tendrá presencia en tarjetas gráficas de PC y Mac. Carmack puso de relieve la potencia del nuevo GeForce con una versión primitiva de su proyecto «Doom III», que ya había generado un gran interés. La espectacularidad de las imágenes funcionando con **OpenGL** Pág.94 en tiempo real, dieron una perspectiva de las características más avanzadas del chip. 20 Pág.95

Computer Hoy Juegos — Los más vendidos

Datos elaborados por GFK para ADESE
(Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento).

PC

Lugar	Título	Genero	Test	Distribuidor	Edad
1	 Los Sims	Simulador		Electronic Arts	11 Años
2	 PC Fútbol 2001	Deportivo		Dinamic M.	TP
3	 Age of Empires: Collector's Edition	Estrategia		Microsoft	3 Años
4	 FIFA 2001	Deportivo		Electronic Arts	3 Años
5	 The Longest Journey	Aventura		FX Interactive	16 Años
6	 Colin McRae Rally 2.0	Velocidad		Proein	TP
7	 F1 2000	Velocidad		Electronic Arts	TP
8	 Baldur's Gate II	Juego de Rol		Virgin IE	13 Años
9	 Los Sims: Más vivos que nunca	Simulador		Electronic Arts	15 Años
10	 Combat Flight Simulator 2	Simulador		Microsoft	11 Años
11	La Fuga de Monkey Island	Aventura		Electronic Arts	11 Años
12	AMERICA: No Peace Beyond The Line!	Estrategia	Bien	Data Becker	SC
13	Age Of Empires II: The Age Of Kings	Estrategia		Microsoft	3 Años
14	Age Of Empires II: The Conquerors	Estrategia		Microsoft	3 Años
15	Zeus: Señor del Olimpo	Estrategia		Vivendi Universal	3 Años

PLAYSTATION

Lugar	Título	Genero	Test	Distribuidor	Edad
1	Final Fantasy IX	Juego de Rol	Notable	Infogrames	11 Años
2	FIFA 2001	Deportivo		Electronic Arts	3 Años
3	The Legend of Dragoon	Juego de Rol		Sony CE	SC
4	Driver 2	Velocidad		Infogrames	TP
5	Colin McRae Rally 2.0	Velocidad		Proein	TP
6	Final Fantasy VIII (Platinum)	Juego de Rol		Sony CE	11 Años
7	Gran Turismo 2 (Platinum)	Velocidad		Sony CE	TP
8	NBA Live 2001	Deportivo		Electronic Arts	TP
9	Crash Bash	Inteligencia-Habilidad		Sony CE	3 Años
10	Tarzan (Platinum)	Aventura-Acción		Sony CE	TP

PLAYSTATION 2

Lugar	Título	Genero	Test	Distribuidor	Edad
1	Moto GP	Velocidad	Notable	Sony CE	11 Años
2	FIFA 2001	Deportivo		Electronic Arts	3 Años
3	SSX Snowboard Supercross	Deportivo		Electronic Arts	3 Años
4	Tekken Tag Tournament	Lucha		Sony CE	SC
5	Ridge Racer V	Velocidad		Sony CE	3 Años
6	Dead or Alive 2	Lucha		Acclaim	11 Años
7	Kessen	Estrategia		Electronic Arts	15 Años
8	F1 Championship Season 2000	Velocidad		Electronic Arts	3 Años
9	Driving Emotion Type-S	Velocidad		Electronic Arts	TP
10	International SuperStar Soccer	Deportivo		Konami	SC

NINTENDO 64

Lugar	Título	Genero	Test	Distribuidor	Edad
1	Pokémon Stadium	Juego de Rol		Nintendo	8 Años
2	The Legend of Zelda: Majora's Mask	Acción-Aventura		Nintendo	11 Años
3	Pokémon Snap	Inteligencia-Habilidad		Nintendo	8 Años
4	Perfect Dark	Acción Aventura		Nintendo	18 Años
5	Mario Tennis	Deportivo		Nintendo	8 Años
6	Super Smash Bros	Lucha		Nintendo	8 Años
7	Mario Party 2	Inteligencia-Habilidad		Nintendo	8 Años
8	Donkey Kong 64	Plataformas		Nintendo	8 Años
9	The Legend of Zelda	Acción-Aventura		Nintendo	8 Años
10	Rayman 2: The Great Scape	Plataformas		Ubi Soft	TP

GAME BOY COLOR

Lugar	Título	Genero	Test	Distribuidor	Edad
1	Pokémon Amarillo	Juego de Rol		Nintendo	8 Años
2	Pokémon Pinball	Inteligencia-Habilidad		Nintendo	8 Años
3	Super Mario Bros Deluxe	Acción		Nintendo	8 Años
4	Pokémon Azul	Juego de Rol		Nintendo	8 Años
5	Donkey Kong Country	Acción		Nintendo	8 Años
6	Pokémon Rojo	Juego de Rol		Nintendo	8 Años
7	Pokémon Trading Card Game	Inteligencia-Habilidad		Nintendo	8 Años
8	Wario Land 3	Acción		Nintendo	8 Años
9	Dinosaurio	Acción-Aventura		Ubi Soft	TP
10	Toy Story 2	Acción		Proein	TP

DREAMCAST

Lugar	Título	Genero	Test	Distribuidor	Edad
1	Phantasy Star Online	Juego de Rol		Sega España	11 Años
2	Shenmue	Acción-Aventura		Sega España	18 Años
3	Virtua Tennis	Deportivo		Sega España	TP
4	Metropolis Street Racer	Velocidad		Sega España	TP
5	Sonic Adventure	Acción		Sega España	TP
6	Quake III Arena	Acción		Sega España	18 Años
7	Vanishing Point	Velocidad		Acclaim	TP
8	Resident Evil: Code Veronica	Acción-Aventura		Proein	18 Años
9	The House of Dead 2	Acción		Sega España	15 Años
10	UEFA Dream Soccer	Deportivo		Sega España	TP

Clasificación realizada por volumen de facturación. Datos de febrero 2001 referentes a las ventas registradas en informática, hipermercados, grandes almacenes, especialistas videojuegos, electrónica de consumo y e-tailers.

TP = Todos los públicos • SC = Sin calificación

Runaway: A Road Adventure

Juego de Aventura para PC | Una aventura gráfica repleta de enigmas y con unos diálogos excepcionales sazonados de abundantes dosis de humor y suspense.



Localizada en la Nueva York contemporánea, concretamente en el año 2000, encarnamos a Brian, un joven envuelto en una trama cuyas implicaciones conducen al corazón de la mismísima mafia. Sin saber por qué, pero sospechando que los mafiosos buscan algo que no tiene, Brian se verá obligado a emprender una huida desesperada mientras trata de averiguar qué ha hecho él para merecer un trago tan amargo. Pero para que las penas, con o sin pan, sean menos, no estará solo, sino magníficamente acompañado por una atlética, inteligente y atractiva bailarina de *strip-tease* que, por algún motivo desconocido para nuestro protagonista, está interesada en el asunto. ¿Vivirán para contarlo?

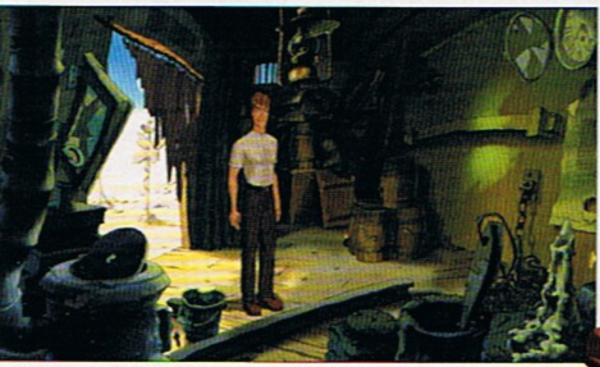
CÓMO SE JUEGA

El interfaz con el que controlamos la aventura tiene un uso muy sencillo y comprensible casi al instante. Consta de una serie de iconos que representan las acciones y el acceso a los objetos del personaje. Empleando éstos últimos con la acción correcta lograremos, paso a paso, avanzar en la aventura. El ritmo lo pondrá una muy cuidada banda sonora, perfectamente sincronizada con el desarrollo del juego y las acciones del personaje. Además, la cámara permite variar su ángulo para acomodar la perspectiva a la escena.

VALORACIÓN

Péndulo ha logrado una apariencia visual muy particular y llamativa, y la totalidad de escenas cinematográficas contenidas exceden la media hora de duración. Además, podremos explorar una centena de escenarios diferentes y más de 30 personajes con los que dialogar e interactuar. Los enigmas serán parte fundamental y cabe esperar que la apariencia de los *puzzles* resulten sugerentes, aunque parece que la manera de resolverlos será bastante convencional –es decir "usa tal objeto con tal otro y ponlo en tal sitio"–.

El mayor atractivo de «Runaway» reside en su elaborado guión, con una historia divertida y un acertado ritmo narrativo, y con los ineludibles ingredientes y toques aventureros con los que se han de resolver algunas de las situaciones. 20 Pág.95



Las aventuras gráficas son uno de los géneros mayoritarios por excelencia. Un buen guión, como en este caso, es garantía de éxito.

Runaway: A Road Adventure

DATOS DEL FABRICANTE	
Distribuidor	Dinamic Multimedia
Teléfono de Información	902 28 02 82
Previsión de Lanzamiento	Mayo de 2001
Número de Jugadores	1
Edad Recomendada	Mayores de 18 años
Plataforma / Sistema Op.	PC (Win 95/98/ME)
Equipo Recomendado	Pentium II 350 / 32 MB
Precio Previsto	3.995 Ptas 24€
RESULTADO DEL PRONÓSTICO	
Adecuado para	Jugadores noveles
Funcionamiento	Óptimo
Jugabilidad	Muy Buena
OTRAS VERSIONES	No

Pronóstico: Bueno

Clive Barker's Undying

Juego de Acción-Aventura para PC | Un programa de disparos en primera persona cuyo mayor atractivo radica en el oscuro encanto de su tenebrosa historia.

De vuelta a su Irlanda natal y tras recibir la carta de un amigo, Patrick Galloway, el personaje principal, descubrirá una sucesión de hechos macabros y sobrenaturales que le sumirán en una aventura de pesadilla. Su viejo amigo le pondrá al día sobre lo acontecido hasta la fecha, implicando a Patrick irremediablemente en una intriga en la que tendrá que vérselas con monstruosos seres de ultratumba.

CÓMO SE JUEGA

Por lo que hemos visto hasta el momento, «Undying» apunta a convertirse en una auténtica novela interactiva de terror. Está estructurado en modo de fases que representan los distintos lugares a los que nos va conduciendo la investigación.

El control de Patrick se realiza desde una perspectiva en primera persona, al estilo «Quake», en la que se muestra información básica sobre nuestro nivel de salud, armamento y hechizo seleccionado.

VALORACIÓN

El guión parece haber condicionado en gran medida el desarrollo y por lo que hemos jugado se ha obtenido un resultado brillante. La trama nos pondrá el corazón en un puño no sólo por la incertidumbre del final, sino por el frenético y medido ritmo de la acción, repleta de sustos.

La tecnología empleada para desarrollar «Undying» está cimentada en el motor 3D de «Unreal», aunque han sido implementados numerosos efectos y técnicas más novedosas, lográndose entornos capaces de una recreación gráfica a la altura del guión. El desarrollo sobre el motor también afecta a la **física de objetos** Pág.94, a la IA y al sonido que junto a la realización artística logran producir una atmósfera oscura y densa, llena de detalles en lo que afecta a los escenarios, elevando el dramatismo visual. Los personajes están dotados de complejas animaciones, haciendo gala de una inusual expresividad. De confirmarse nuestras expectativas, estamos ante un gran lanzamiento. 21 Pág.95



Terror y acción a partes iguales en un juego repleto de sobresaltos.

Clive Barker's Undying

DATOS DEL FABRICANTE	
Distribuidor	Electronic Arts
Teléfono de Información	91 304 70 91
Previsión de Lanzamiento	Ya disponible
Número de Jugadores	1
Edad Recomendada	Mayores de 18 años
Plataforma / Sistema Op.	PC (Win 95/98/ME)
Equipo Recomendado	Pentium II 500 / 128 MB
Precio Previsto	6.990 Ptas. 42€
RESULTADO DEL PRONÓSTICO	
Adecuado para	Jugadores expertos
Funcionamiento	Bueno
Jugabilidad	Muy Buena
OTRAS VERSIONES	PS2

Pronóstico: Bueno

Operation Flashpoint

Juego de Estrategia-Acción para PC | Un conflicto en plena Guerra Fría que pone a prueba nuestra templanza al frente de una fuerza de combate por tierra, mar y aire.

El juego nos sitúa, a lo largo de 30 misiones, en uno de los puntos calientes durante la Guerra Fría. Un pequeño grupo de militares soviéticos ha ocupado una isla en el norte de Europa desde la que planean su ofensiva. Ante esta sublevación, la OTAN acude a la isla desplegando su maquinaria de guerra.

CÓMO SE JUEGA

El título presenta un interfaz de corte clásico entre los juegos de acción, es decir, con diversas **perspectivas de cámara** Pág.94 en primera y tercera persona, y con varias consolas de comandos que nos dan la posibilidad de realizar acciones muy concretas sobre el personaje o vehículo que controlemos, así como enviar órdenes al resto de tropas a nuestro mando.

La misión suele comenzar con una introducción interactiva que, mediante los últimos datos de reconocimiento, nos pone en antecedentes sobre el objetivo.

Estos son tan diversos como cabría esperar de un título de estas características, ya que incluye asaltos, sabotajes, apoyo a fuerzas de tierra desde helicópteros, etc. En algunas misiones tendremos un control individual de nuestro personaje, o de una escuadra a nuestro cargo.



VALORACIÓN

Lo más destacado de «Operation Flashpoint» es la representación de un campo de batalla convincente y realista. Un ejemplo de esto son las posibilidades de comunicación con otras unidades, o las limitaciones logísticas que se dan en el frente. Los gráficos tienen un grado extremo de minuciosidad, si bien el resultado final no parece del todo satisfactorio dada su complejidad, la pobre **optimización** Pág.94 y una no demasiado brillante realización artística. Sin embargo, se ha logrado una gran eficacia con la IA de las unidades, tanto en su comportamiento individual como en su actuación en conjunto dentro de las misiones. 22 Pág.95



Operation Flashpoint

DATOS DEL FABRICANTE	
Distribuidor	Proein
Teléfono de Información	91 384 68 80
Previsión de Lanzamiento	Mayo de 2001
Número de Jugadores	Sin determinar
Edad Recomendada	Mayores de 18
Plataforma / Sistema Op.	PC (Win 95/98/ME)
Equipo Recomendado	Pentium II 500 / 128 MB
Precio Previsto	Sin confirmar
RESULTADO DEL PRONÓSTICO	
Adecuado para	Jugadores expertos
Funcionamiento	Correcto
Jugabilidad	Muy Buena
OTRAS VERSIONES	No

Pronóstico



Regular

Así Hacemos los Test



Recoger en una sola tabla todos los detalles que deben puntuarse en un juego ha sido un reto cuyo resultado queda plasmado en los Test.

En COMPUTER HOY JUEGOS pensamos que existe un modo universal de analizar cualquier juego, ya sea para ordenador o consola, valorando exclusivamente sus opciones, calidad, compatibilidad y servicios post-venta que la compañía distribuidora ha añadido a la versión final. A partir de esa idea, hemos trabajado en la confección de una tabla capaz de albergar todos esos detalles para valorarlos objetivamente a la vez que se comprueban y comparan los datos del fabricante con los obtenidos a la hora de analizar exhaustivamente las versiones españolas ya finalizadas, las que se encuentran en las tiendas.

CALIDAD DEL JUEGO

En este apartado, que supone un 52% de la nota final, se tienen en cuenta los ingredientes que deciden si estamos ante un éxito o no. En él pesan, sobre todo, las apreciaciones de la redacción a la hora de probarlo.

SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE

En la revista creemos que la responsabilidad de las empresas distribuidoras no termina con la puesta a la venta del juego. Por eso, COMPUTER HOY JUEGOS os informa de los teléfonos, direcciones de internet Pág.95 y fax a los que podéis acudir en caso de dudas y problemas, y valora la calidad del servicio postventa.

INSTALACIÓN

Parece claro que en este apartado las consolas vencen a los PC ya que lo único que debemos hacer es insertar el disco (o cartucho) y encender la máquina. Pero una vez que el juego comentado es de PC, la cosa se complica con parámetros que creemos básicos y que vamos a valorar, fundamentalmente, teniendo en cuenta su sencillez de manejo e idioma de las instrucciones.

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Tan importante como el propio juego no hay nada... salvo un buen manual. Por eso, en el Test podréis encontrar todos los requisitos que consideramos fundamentales para calificar un manual de muy completo, completo, adecuado, suficiente, poca información o deficiente.

PRUEBA DE COMPATIBILIDAD DE SONIDO

Para verificar la compatibilidad de un juego en PC se realizan pruebas sobre 24 tarjetas de sonido distintas. Estos son todos los modelos: Creative Sound Blaster Live 1024, Genius SoundMaker 5.1, Terratec AudioSystem EWX, Terratec SoundSystem DMX fire 1024, Videologic Sonic Fury, Genius SoundMaker 128 Value, Guillemot Maxi Sound Fortísimo, Genius SoundMaker 128 PCI, Boeder Extenders 3D PCI, Terratec SoundSystem Xlerate Pro, Genius SoundMaker 32, Creative Sound Blaster Live Player 5.1, Guillemot Game Theater XP, Creative Sound Blaster AWE 64 Gold, Terratec 128 i PCI, Diamond Sound MX300, Terratec SoundSystem DMX, A-MAX SP-804 Forte, Creative Sound Blaster 16, Guillemot Maxi Sound Muse, Leadtek Winfast 4X Sound, Creative Sound Blaster 512 y Genius SoundMaker LiveTerratec SoundSystem 512I Digital.

En las consolas nos limitaremos a señalar que el hardware es el propio de la máquina.

PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO

Uno de los apartados que más quebraderos de cabeza puede producir es el de rendimiento de vídeo, al que están íntimamente ligados el procesador y la memoria. Enmarcada en la filosofía de aportar datos contrastados, en COMPUTER HOY JUEGOS ponemos a prueba el rendimiento de todos los juegos en un total de 36 ordenadores diferentes que son los encargados de dictaminar su verdadero nivel de compatibilidad. En el resultado de cada uno de los Test se tienen en cuenta las familias de **procesadores** Pág.94, la potencia de determinadas **tarjetas gráficas** Pág.94, la calidad de las **tarjetas de sonido** Pág.94 y las distintas configuraciones de memoria. Todos, agrupados por distintos ordenadores, darán un fiel reflejo de la calidad de funcionamiento de un juego, lo que os permitirá saber con certeza de qué forma va a funcionar en vuestro PC. También es cierto que puede darse el caso en el que no aparezca reflejado exactamente en la lista de configuraciones la de vuestro ordenador. En ese momento no tenéis más que mirar los componentes por separado para ver por aproximación el posible resultado.

En el terreno de las consolas ocurre lo mismo que en el de sonido, salvo en un par de detalles realmente importantes que no atañen al hardware de la máquina. Así, existen juegos que son reprogramados para funcionar a pantalla completa, sin molestas bandas negras que quitan porciones importantes de pantalla. Cuando esto ocurre, otorgamos la máxima puntuación. En cambio, si el juego nos da a elegir entre 50 y 60**Hz**. Pág.94 reducimos la valoración sensiblemente porque, a pesar de incorporar la opción de pantalla completa (60 Hz.), debemos tener un televisor o un cable de vídeo compatibles.

POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN

En este apartado se valora aquellos aspectos del juego que nos permiten "personalizarlo" según nuestros propias necesidades y nuestra experiencia como jugador. Se valora si el juego dispone de menús de configuración en castellano, ajustes de resolución/profundidad de color, ajustes de las música y sonido y ajustes de dificultad.

OTROS DATOS

En este apartado valoramos aspectos muy importantes de un juego: número de fases, jugadores, los periféricos que permite o el idioma son algunos de estos datos vitales para el jugador.



En nuestro laboratorio está la clave para realizar los Test: pruebas rigurosas con datos objetivos.

NOTA MEDIA

Este número se obtiene de hace la media de todas las notas obtenidas en los distintos apartados que se valoran y que hemos descrito en anteriormente.

CORRECCIÓN POSITIVA / NEGATIVA

Si existe algún detalle, bueno o malo, que merezca ser reseñado y valorado, este es su sitio. Y es que debéis tener en cuenta que nunca se tratará de supuestos arbitrarios, sino de apartados cuantificables, demostrables, que merezcan ser destacados y que no tengan cabida en otro lugar de la tabla.

RESULTADO DEL TEST

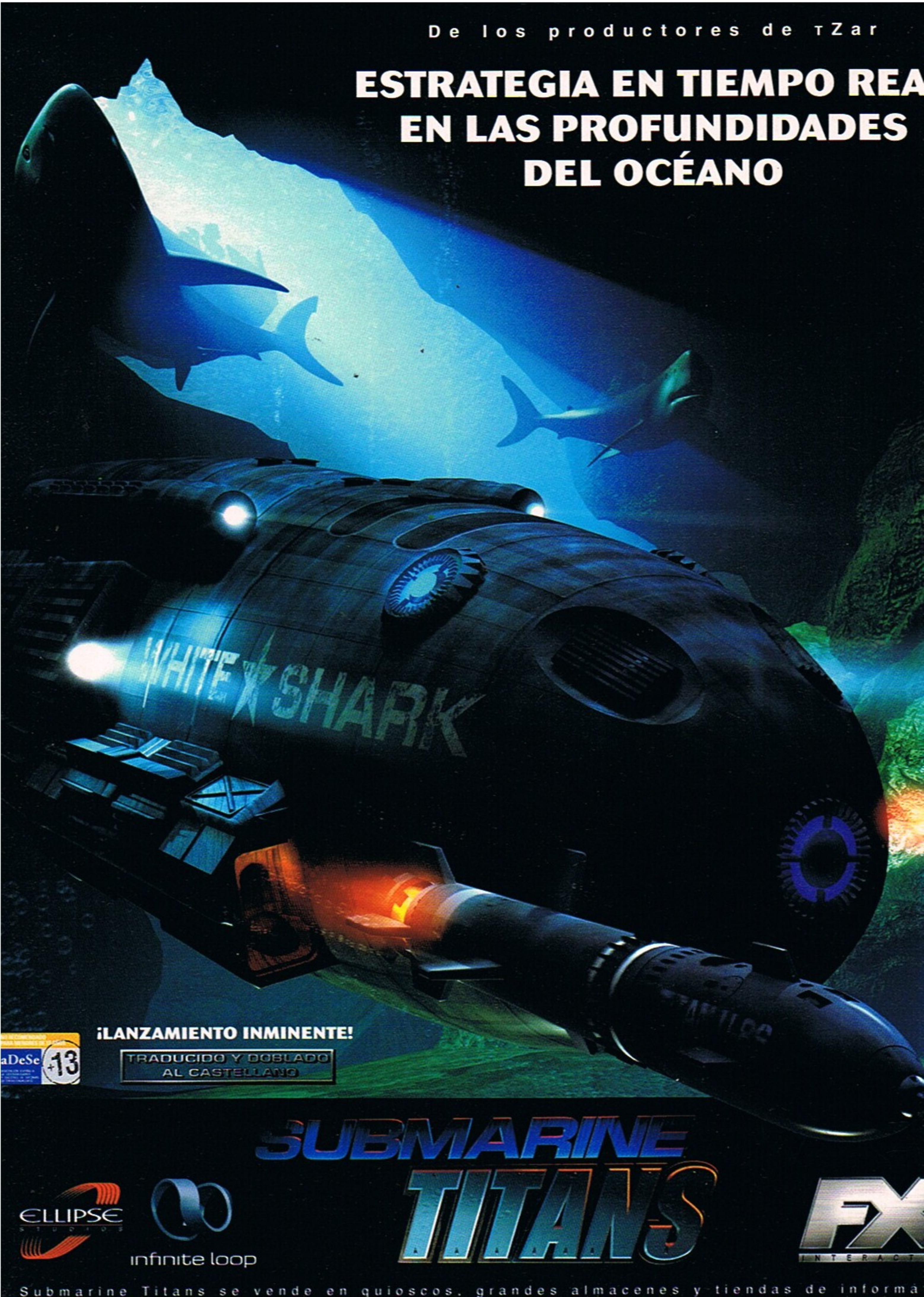
La nota final es el resultado de aplicar la Corrección positiva/negativa a la nota media y según su valor adquiere un calificativo y un color determinado.

De 9,01 a 10	Sobresaliente
De 7,01 a 9	Notable
De 5,01 a 7	Bien
De 3,01 a 5	Suficiente
De 1,1 a 3	Insuficiente
De 0 a 1	Deficiente

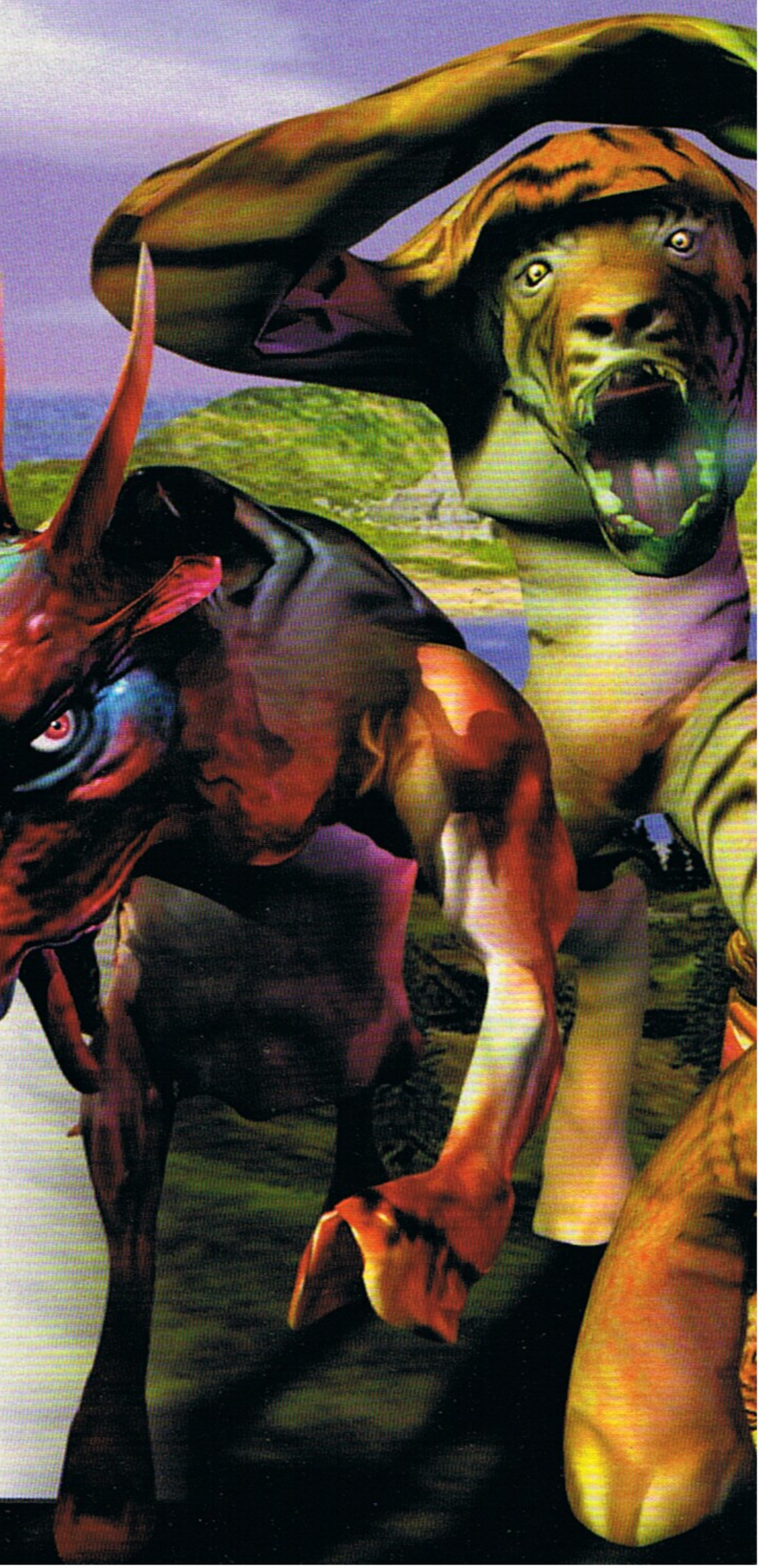
PRECIO/CALIDAD

Hay un detalle que nos parece esencial y que tiene mucho que ver con la decisión final de comprar o no un juego. Lo barato no siempre es malo y lo caro tampoco es sinónimo de bueno. Por eso, hemos realizado un exhaustivo estudio de todos los juegos publicados durante el último año y, a partir de esos datos, hemos confeccionado un precio medio por plataforma. El resultado que podéis leer en este apartado se obtiene de dividir el precio recomendado por el fabricante, por la nota obtenida en el Resultado del Test. El valor resultante es llevado a una tabla que dictaminará con un calificativo y un color la rentabilidad mayor o menor del producto. Estos son los valores que debéis tener en cuenta:

Indice	hasta	772	Sobresaliente
773	hasta	965	Notable
966	hasta	1.287	Bien
1.288	hasta	1.930	Suficiente
1.931	hasta	3.860	Insuficiente
Desde		3.861	Deficiente


De los productores de TZar
ESTRATEGIA EN TIEMPO REA
EN LAS PROFUNDIDADES
DEL OCÉANO
WHITE SHARK
¡LANZAMIENTO INMINENTE!
aDeSe
+13
TRADUCIDO Y DOBLADO
AL CASTELLANO
SUBMARINE
TITANS
ELLIPSE
infinite loop
FX
Submarine Titans se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informa

BLACK & WHITE



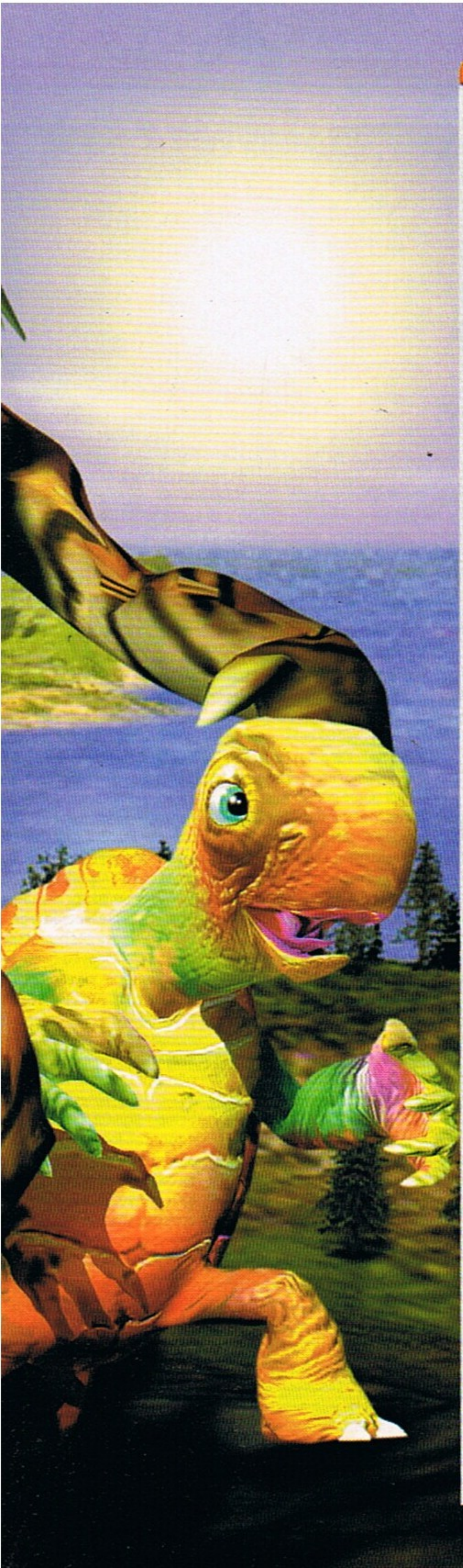
Juego de Estrategia para PC | Adoptando el papel de un dios que tiene el destino en sus manos, tendrás que conseguir ser el único, el todopoderoso, frente a otros dioses rivales.

Trucos en la Pág. 62

Son pocos, y muy peculiares, los productos que dentro del género de la estrategia comparten los rasgos más básicos de «Black & White». Los más versados tienden a clasificarlos como del tipo Godgame, es decir, "jugar a ser un dios". Ciertamente, es la forma más adecuada de definir con una única palabra la clase de juego que es esencialmente «Black & White».

En nuestras manos anida el poder de trazar el destino de cuantos devotos pueda abarcar nuestra influencia. Pero si algún mortal ha imaginado que sería sencillo resolver las vicisitudes a las que ha de enfrentarse una deidad, está muy lejos de comprender a qué compromete serlo. Al menos esa es la idea que nos queda después de acometer una partida con «Black & White».

Nos encontramos en un mundo formado por archipiélagos de islas pobladas por unos habitantes que, o bien nos esperan como agua de mayo, o rinden pleitesía a otros dioses.



ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



1 Llegada a la isla. Los aldeanos habían presagiado la llegada de un dios que pondría fin a sus miserias ayudándoles a alcanzar la prosperidad. Primero harán peticiones de lo más peregrinas, entonces decidiremos qué clase de dios ser.



2 Todo es interactivo. Nuestros consejeros nos ayudan a controlar las funciones de movimiento y el interfaz. Con el ratón nos desplazamos de distintas formas, cambiamos el ángulo de cámara y cogemos o manipulamos los objetos.



3 Visita al templo. El templo es la casa del dios y más adelante de la criatura. En sus salas queda escrito todo lo que acontece, el estado de la criatura, sus sentimientos y los de los creyentes. También sirve para acceder a partidas guardadas.



4 Sigue los pergaminos. Los pergaminos dictan los retos y según los resolvamos harán avanzar el curso de la historia. Los hay dorados y plateados; los primeros son imprescindibles para desarrollar nuestra influencia sobre los adeptos.



5 Un paseo por la isla. En la isla hay más aldeas y habitantes a los que darnos a conocer. También descubriremos nuestros límites de influencia allá donde no podamos estar ni obrar milagros. Conocerla a fondo es clave para orientarnos.



6 Las piedras de la puerta. Para conocer a la criatura necesitamos tres piedras. La primera está en el camino que conduce a la playa, la siguiente en una casa de la aldea y la última en la cantera del ermitaño, pero aún está por pulir.

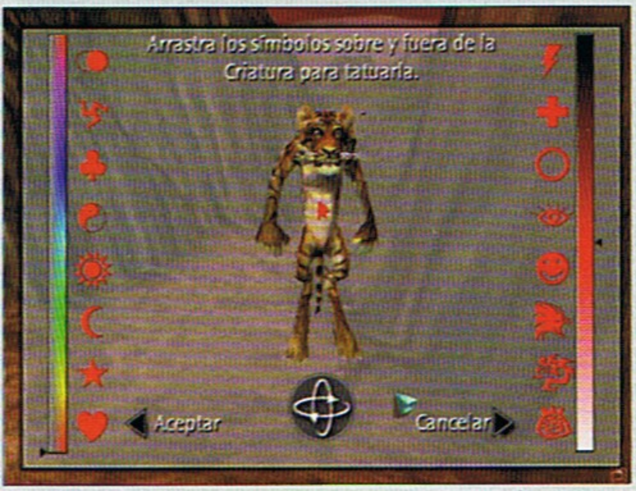


7 Elegir una criatura. Al principio sólo podemos elegir entre tres criaturas. En la elección interviene sólo nuestro gusto, puesto que no hay datos de referencia para comparar. Es lógico porque debemos modelar su personalidad.



8 Primeras lecciones. Hay que adiestrar a la criatura tal y como nos indica la aldeana, sin que nos tiemble la mano si hay que dar un bofetón. La criatura imitará nuestros actos convirtiéndose en un reflejo de nosotros mismos.

DETALLES DEL JUEGO



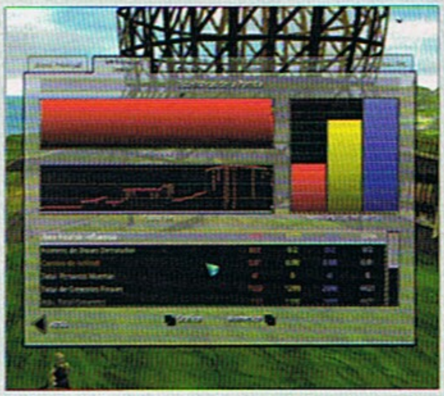
Tatuajes. Una de las opciones de personalización más divertida es la que nos permite tatuar a la criatura. Se nos ofrecen seis áreas en la piel sobre las que podemos poner el tatuaje, que elegimos de entre una serie de símbolos que vienen a ser como la marca representativa del dios. Con esta herramienta también podemos dar cualquier color a los símbolos que vayan a ser tatuados en la criatura.

Aldeanos especialistas. Los aldeanos que son tocados por la mano de dios, se pueden convertir en discípulos especializados en diversas tareas. Su trabajo, que va desde procrear hasta cultivar las tierras, contribuirá al beneficio del culto.





Malvado o Bondadoso. La senda que escojamos condicionará la aparición de las dos caras de nuestra conciencia. Sin embargo, siempre podemos cambiar de actitud sin dejar de contar con el apoyo de nuestros dos análogos consejeros espirituales.



Estadísticas. A fin de controlar el éxito de la partida en sus diferentes aspectos, podremos acceder a las estadísticas pulsando ESC. Hay información de nuestra criatura, de nosotros mismos y los aldeanos comparada con la de los otros dioses y su poder de influencia. Cada color representa un dios, con sus creyentes y criaturas. También es posible hacer un seguimiento de la actitud y el carácter de nuestro dios hasta ese momento.



Una de las principales prerrogativas de este título radica en la manera en que trataremos a nuestros fieles; seremos libres para manifestarnos como un dios bondadoso, malvado o actuar de una manera contradictoria y totalmente arbitraria.

Sea como fuere el carácter del que dotemos a nuestro dios, el objetivo del juego no cambia. Los límites de influencia de nuestro poder divino son las fronteras que nos separan de los seres que adoran a otros dioses, nuestros rivales, y ese objetivo será ampliar tales fronteras hasta llegar a extinguir el resto de cultos y dominar el mundo como deidad única. Es obvio que todos los dioses en liza intentarán borrarnos del mapa, pese a que en algún momento anterior hayamos establecido alianzas para afianzar nuestro poder.

Para definir a la perfección este juego nada mejor que una frase de Einstein que resulta cuasi profética: "Dios no juega a los dados". Y es que puede decirse que en «Black & White» nada escapa al control del jugador y, lo que es mejor, cualquier acción tendrá una reacción causal directamente relacionada. Las consecuencias de lo que hagamos, o dejemos de hacer, adoptando el papel de dios omnipotente serán tarde o temprano hechos perceptibles.

CÓMO SE JUEGA

El juego nos presenta una perspectiva aérea del entorno –íntegramente tridimensional–, desde la que podremos visualizar un pequeño poblado con nuestros adeptos. Desde el preciso instante en que llegamos a la primera isla, empezaremos a desarrollar nuestros poderes, en lo que viene a ser una especie de tutorial impartido por dos personajes que nos acompañarán a lo largo de toda la historia: Yin, la luz, y Yang, la oscuridad; en definitiva el bien y el mal.
Representaciones ambos de una misma entidad, forman parte del dios y se comportan como si fueran nuestra conciencia. Nos sugieren ideas, manifiestan su parecer ante nuestros actos, nos ayudan a decidir qué hacer y casi nunca están de acuerdo.

Generalmente el ritmo de juego viene dictado por la historia, que irá desarrollándose a medida que aceptemos los retos que se nos plantean. Si los cumplimos con éxito obtendremos bonificaciones, ya sea en forma de nuevos poderes o más adeptos, entre otras cosas. Los retos se guardan en distintos pergaminos que podremos encontrar dispersos por la superficie de las islas. En el momento en que decidamos aceptar cualquiera de ellos, Yin y Yang nos sugeriran qué podemos hacer al respecto.

No siempre podemos intervenir en los acontecimientos de manera directa, pero poseemos un instrumento con el que poder actuar allá donde no alcance nuestra influencia. Al poco de ser acogido como dios local, contaremos con una figura que estará físicamente presente en el mundo y que nos ayudará a llevar a cabo nuestros propósitos: la criatura, nuestro avatar.

Es un ser independiente que podrá ir consiguiendo, con nuestra ayuda y sus experiencias, poderes divinos cada vez mayores. La IA tiene un papel crucial en la capacidad que la criatura tiene para convertirse en un ser único según las vivencias experimentadas. La criatura aprende, se divierte, se enfada, desobedece, siente. Poco a poco, la mascota nos ayudará a mantener la devoción de nuestros fieles, mientras nosotros nos entregamos a la tarea de captar nuevos adeptos.

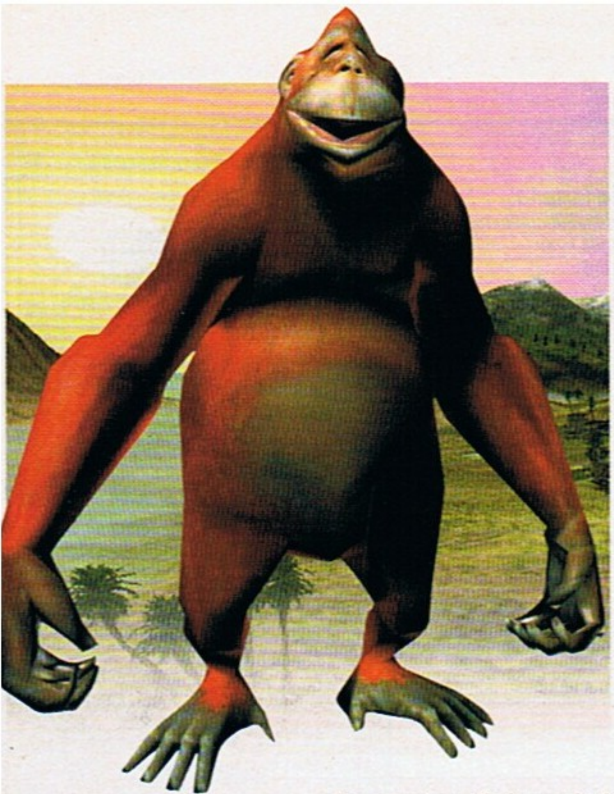
Otro aspecto que convierte a «Black & White» en una experiencia de juego difícil de igualar, es el diseño del interfaz. La interacción se realiza mediante un puntero animado que hace las veces de cursor del ratón. Aparece representado por la mano del dios y nos permite acceder a casi todas las funciones de interacción que el programa ofrece, y en «Black & White» prácticamente cualquier elemento, ser u objeto presente es interactivo y no escapa a la acción de la mano.

La criatura, poseerá al mismo tiempo algunos poderes milagrosos con los que deslumbrar a los mortales y alimentar su fervor creyente. Nosotros también, en nuestra calidad de dios, podemos obrar prodigios pero

DETALLES DEL JUEGO

Milagros con tacto. Cualquier ratón compatible con la tecnología "iFeel" desarrollada por Inmersion, como el iFeel Mouse de Logitech, aportan en «Black & White» un modo de juego mucho más intuitivo a través del sentido del tacto. iFeel es una tecnología que permite sentir los volúmenes de los objetos en pantalla mediantes vibraciones en el ratón. No es ni mucho menos indispensable para jugar, pero resulta ideal para manejar la mano del dios y percibir el entorno.





con fines más diversos, puesto que los milagros serán tanto un instrumento de adoctrinamiento como un factor clave para decidir el destino de los seres que están bajo nuestra influencia, y por supuesto pueden ser en cualquier caso de naturaleza malvada o bondadosa; para ser exactos deberíamos hablar más bien de "milagros o castigos de dios". Nuestros fieles pueden mostrarse obedientes por terror a un dios cruel o, por el contrario, movidos por una sincera adoración a un dios bondadoso.

En cualquier caso deberemos encontrar la forma de incentivar su devoción y conseguir un equilibrio entre ésta y la disciplina. La clave del éxito reside en la coherencia que guarden nuestras acciones con el propósito que perseguimos.

VALORACIÓN

La labor de Lionhead Studios es elogiable en el diseño de las pautas sobre las que se desarrolla el juego. «Black & White» está dotado de una extremada riqueza que se aprecia en cómo la diversidad de situaciones se integran perfectamente en el desarrollo del juego.

Actualmente muy pocos títulos pueden acercarse al grado de minuciosidad y calidad en aspectos que van desde el diseño artístico hasta la realización técnica. El emocionante argumento transciende lo meramente anecdótico ya que determina el desarrollo del propio programa adaptándose a la velocidad que deseamos jugar. Nada sucederá que nos pase desapercibido, a no ser que dejemos de mirar la pantalla.

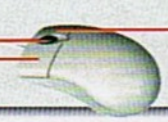
La calidad técnica y artística es tremenda, sobretodo en dos apartados específicos: por un lado inteligencia artificial y la estrecha relación causa efecto existente entre nuestras acciones y las de los mortales con la criatura, mientras el segundo se refiere a la interacción que permite con el entorno y su belleza. No cabe duda, estamos ante uno de los lanzamientos más innovadores y perfeccionistas de los últimos tiempos.

Más información sobre cómo instalar este juego en la ●Pág.88.

CONTROLES BÁSICOS

Teclado:
- C: Seguir a la Criatura
- esc: Menú principal / Salir
- Tab: Pasar por almacenes
- L: Atar / Desatar Criatura
- B: Pasar a la siguiente correa
- F1: Información / Ayuda
- F2: Ir a recreo de los dioses
- Ctrl + (número 1 al 7): Fijar señal

Ratón:
- Botón izquierdo: Movimiento, rotación.
- Botón derecho: Acción / Recoger / Lanzar / Soltar
- Rueda central: Zoom



VERSIÓN COMENTADA

PC (Win 95/98/ME) — RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE

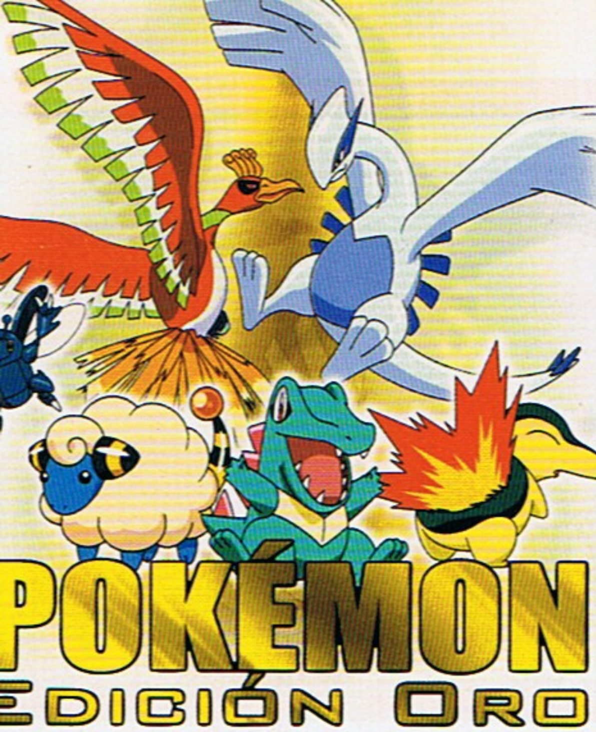


Black & White

Distribuidor: Electronic Arts
Productor: Electronic Arts • Desarrollador: Lionhead Studios
Teléfono de Información: 91 304 70 91
Fax de Información: 91 754 52 65

Versión de Nintendo 64	No
Versión de Game Boy Color	No
Versión de PlayStation	No
Versión de PlayStation 2	No
Versión de Dreamcast	No
Edad recomendada:	Mayores de 13 años
Adecuado para:	Jugadores Expertos

			Porcentaje			Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)			**52%**			**9,17**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego			6%	Medio (tiene tutorial)		5,00
Vida del juego			6%	Casi infinita		9,00
Nivel de detalle de personajes y escenarios			4%	Muy cuidados		10,00
Animación-Movimientos de los personajes			3%	Perfectos		10,00
Música			2%	Muy buena		9,00
Efectos de Sonido			3%	Excelentes		10,00
Diálogos-Voces *			2%	Perfectos		10,00
Textos-Subtítulos			2%	Perfectos		10,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta			5%	Teclado/Ratón / Óptima		9,00
Alicientes para el jugador						
Realismo			3%	Excepcional		10,00
Argumento			4%	Apasionante		10,00
Intensidad			3%	Enorme		10,00
Variedad de Situaciones			3%	Infinita		10,00
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)			6%	Muy alta		10,00
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE			**3%**			**7,33**
Teléfono de Asistencia Técnica			2%	91 754 55 40		6,00
Ayuda en Internet			1%	Castellano (www.electronicarts.es)		10,00
INSTALACIÓN			**5,4%**			**7,78**
Dificultad de la Primera Instalación (Comprobado)			2%	Arranque automático		10,00
¿Indica Espacio Necesario en Disco? (Espacio Utilizado en Megabytes, Medido)			0,5%	No (496 Megabytes)		0,00
¿Indica Espacio libre existente en Disco? (Comprobado)			0,5%	No		0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)			1,4%	0,5		8,59
Idioma de las Instrucciones de instalación (Comprobado)			1%	Castellano		10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES			**2%**			**9,00**
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)			2%	Completo	(A,B,D,E,F,G,H,I,J)	9,00
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD CON LAS SIGUIENTES 24 TARJETAS DE SONIDO			**10,8%**			**10,00**
Probado en 24 tarjetas				Funciona con las 24 tarjetas de sonido (más información en ● Pág.14)		
PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 36 CONFIGURACIONES			**10,8%**			**6,53**
PROCESADOR-MEMORIA	**TARJETA DE VÍDEO 1**	**TARJETA DE VÍDEO 2**				
Pentium 166/32 MB	MicroHiscore Voodoo 1	Voodoo 3 2000 16MB PCI	0,6%	No funciona	No funciona	0,00
Pentium 166/32 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	No funciona	No funciona	0,00
Pentium 166/32 MB	Hercules Stingray Voodoo Rush	Creative 3D Blaster Banshee	0,6%	No funciona	No funciona	0,00
Celeron 333/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fallos gráficos leves	Fallos gráficos graves	3,50
Celeron 333/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
Celeron 333/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
Pentium II 350/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fallos gráficos leves	Fallos gráficos graves	3,50
Pentium II 350/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
Pentium II 350/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
AMD K6-II 500/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fallos gráficos leves	Fallos gráficos graves	3,50
AMD K6-II 500/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
AMD K6-II 500/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
Pentium III 600/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fallos gráficos leves	Fallos gráficos graves	3,50
Pentium III 600/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
Pentium III 600/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
AMD Athlon 700/256 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fallos gráficos leves	Fallos gráficos graves	3,50
AMD Athlon 700/256 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
AMD Athlon 700/256 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN			**7%**			**5,71**
Menús de configuración en castellano			1%	Sí		10,00
Ajustes de resolución - profundidad de color			1%	Sí/Sí		10,00
Ajustes de música			1%	Sí		10,00
Ajustes de efectos de sonido			1%	Sí		10,00
Ajustes de dificultad			3%	No		0,00
OTROS DATOS			**9%**			**9,33**
Variedad de elementos del juego (comprobado)			2%	22 milagros, 3 criaturas (de inicio) y 8 tribus		10,00
Opciones de guardar partida (comprobado)			3%	En cualquier momento		10,00
Dispositivos de control compatibles			1%	Teclado/Ratón		4,00
Idioma (comprobado)			3%	Castellano		10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)			0%	1/8		
NOTA MEDIA			**100%**			**8,62**
Corrección positiva / Corrección negativa				Compatible con iFeel de Logitech		0,60
RESULTADO DEL TEST				**Sobresaliente** ←		**9,22**
PRECIO/CALIDAD				**Notable**		
Precio (recomendado por el distribuidor)				7.990 Pesetas		48,02 €
Cálculo de la nota precio/calidad				9.990 / 9,22= 867 = Notable		



POKÉMON EDICIÓN ORO

uego de Rol para Game Boy Color | La *pokemonmanía* a calado hondo en nuestro país, y este nuevo título va a umentar la fiebre con casi 100 nuevos Pokémon.

La trama del juego nos sitúa en pueblo Primavera, el día en que el profesor Elm re- be una carta de un amigo unciándole que ha realizado gran descubrimiento y que be dirigirse inmediatamente cia su casa. Como el profesor ne un montón de trabajo que puede esperar, nos llama pa- que acudamos a la cita en su ombre y nos regala un Poké- on para afrontar la aventura. El objetivo del juego es captu- r a los 251 Pokémon que guar- el cartucho y registrarlos en Pokédex que ha inventado el ofesor Oak. Sólo de esta mane- podremos entregarle la infor- ación al profesor Elm y dar por mplido nuestro encargo.

CÓMO SE JUEGA

ra capturar los distintos Po- mon tendremos que vagar r el fantástico mundo de eblo Primavera, conducien-do a nuestro personaje por senderos, cuevas y bosques infectados de Pokémon salvajes dispuestos a atacarnos.

Éstos serán precisamente los Pokémon a capturar, pues los que tengan propietario serán intocables. Para vencerlos disponemos de Pokémon que luchan por nosotros, acatando las instrucciones que les vayamos dando. De este modo nos encontraremos navegando por los distintos menús confeccionados para indicarle a nuestro Pokémon qué debe hacer.

Para que nuestra cuenta de Pokémon se eleve, tendremos que llevar encima Pokéball y utilizarlas cuando el Pokémon que vamos a capturar esté debilitado, de otra forma cabe la posibilidad de que se escape.

CONTROLES BÁSICOS



A: Seleccionar una acción, ver un objeto, dialogar...
B: Cancelar un comando.
Start: Abrir el menú principal.
Select: Organizar objetos, cambiar movimientos.
overse por el juego, mover l cursor por los menús.

VALORACIÓN

Es asombrosa la forma en que Nintendo nos incita a descubrir Pokémon y transformarlos en campeones a base de peleas contra otros de su especie. Nada más comenzar la partida y apadrinar a nuestro primer Pokémon, lo único que nos va a importar es convertirlo en el más fuerte de los 251.

Un cartucho coherente y divertido de jugar, tanto en solitario como en compañía gracias a la utilidad del genial cable *link* de Game Boy.

Más información sobre cómo cargar este juego en la Pág.89.

VERSIÓN COMENTADA

Game Boy Color — RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE



Pokémon Edición Oro

Distribuidor: **Nintendo España**
Productor: Nintendo • Desarrollador: Game Freak
Teléfono de Información: 91 654 74 00
Fax de Información: 91 659 74 01

Versión de **Nintendo 64**	No
Versión de **PlayStation**	No
Versión de **PlayStation 2**	No
Versión de **Dreamcast**	No
Versión de **PC (Win 95/98/ME)**	No
Edad recomendada:	Mayores de 8 años
Adecuado para:	Jugadores noveles

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	52%		5,88
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Considerable	4,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Nivel de detalle de personajes y escenarios	4%	Correctos	4,00
Animación-Movimientos de los personajes	3%	Correctos	4,00
Música	2%	Adecuada	7,00
Efectos de Sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos-Voces	2%	No tiene	0,00
Textos-Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control / Sin problemas	7,00
Alicientes para el jugador			
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Argumento	4%	Bien estructurado	6,00
Intensidad	3%	Alta	7,00
Variedad de Situaciones	3%	Insuficiente	3,00
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Adecuada	6,00
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE	3%		7,33
Teléfono de Asistencia Técnica	0%	902 11 70 45	6,00
Ayuda en Internet	0%	Pistas y trucos en castellano (www.nintendo.es)	10,00
INSTALACIÓN (CARGA)	5,4%		10,00
Complejidad de la primera instalación (para arrancar el juego)	2%	Arranque automático	10,00
Idioma de las instrucciones de carga	3%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	2%		6,00
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)	2%	Adecuado (C,D,E,F,G,H)	6,00
PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO DEL SONIDO	10,8%	El propio de la consola	10,00
PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO DEL VÍDEO	10,8%	Permite elegir entre 50Hz y 60 Hz	8,00
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	7%		2,86
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución - profundidad de color	1%	No/No	0,00
Ajustes de música	1%	Sí	10,00
Ajustes de efectos de sonido	1%	No	0,00
Ajustes de dificultad	3%	No	0,00
OTROS DATOS	9%		9,11
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	250 Pokémon y 8 gimnasio	9,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	3%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control	1%	Pad de control (digital)	4,00
Idioma (comprobado)	3%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en la misma consola/en red, datos del fabricante)	0%	1/2	
NOTA MEDIA	100%		6,90
Corrección positiva / Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST		**Bien**	**6,90**
PRECIO/CALIDAD		**Bien**	
Precio (recomendado por el distribuidor)		7.490 Pesetas	45 €
Cálculo de la nota precio/calidad		7.490 / 6,90 = 1.086 = Bien	

DETALLES DEL JUEGO

En esta nueva versión encontraremos 251 Pokémon distintos, repartidos en varios tipos: agua, fuego, planta, piedra...





Pokégear es un útil dispositivo que incluye reloj, un mapa de todos los pueblos, un teléfono móvil y una radio.



Esta es la pantalla de lucha, en ella podremos ver la vida y el nivel del pokémon 1, seleccionar un golpe 2 cambiar de pokémon 3, acceder a la mochila de objetos 4 o bien escapar de la pelea 5.


DESCUBRE
UNA NUEVA
LECTURA
DE LA HISTORIA.
Una co-producción asociada con la Reunión de Museos Nacionales de Francia
Banda sonora original ambientada en la época faraónica
Una auténtica película de aventuras interactiva
> EGIPTO II
Conviértete en un egipcio de la desaparecida ciudad de Heliópolis
La primera parte no fue tan fácil como esperabas.
Prepárate, porque esta vez un mal terrible amenaza las cosechas y tú eres el único que puedes detenerlo.
Con una perfecta reconstrucción de la época y una base documental muy rica, te aficionarás a la aventura.
AVENTURAS HISTÓRICAS
DISTRIBUIDO POR: Cryo Espagne, C/ Arboleda, 14. 28031 Madrid. Tel.: 91 301 34 50 Fax: 91 331 40 53

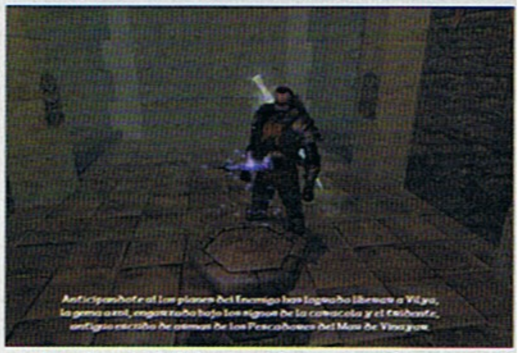
BLADE

The Edge of Darkness

Juego de Acción-Aventura para PC | Sólo con el poder de la espada mística puede dominarse la disciplina del acero.

Trucos en la Pág. 72





1 Para lograr abrir las cerraduras es preciso conseguir una llave. A veces están en algún punto del escenario, y otras en poder de un enemigo al que hemos de derrotar para arrebatársela.



5 Repartidas por el escenario pueden encontrarse armas nuevas, cada vez más poderosas, y algunas mágicas.

Blade: The Edge Of Darkness», es, fundamentalmente, un juego de lucha en escenarios 3D, en el que predomina una perspectiva en tercera persona, aunque pueden encontrarse ciertas referencias al género de rol . Equipados con espadas, lanzas, mazas y otras armas de época, los cuatro personajes con los podemos emprender la aventura –Bárbaro, Caballero, Amazona y Enano–, encarnan distintos estilos de combate que proporcionan un dilatado repertorio de movimientos y estoques.

El guión del programa combina la ambientación medieval con ciertos tintes místicos, aunque su importancia no va mucho más allá de estructurar, a modo de aventura, un total de catorce escenarios descomunales, envolventes y con una realización artística y técnica extraordinaria. Orcos, caballeros, minotauros, gólems o esqueletos animados con hechizos son algunas de las singulares especies que componen el ejército del caos al cual nos enfrentamos. Situados en puntos clave, los enemigos pueblan los escenarios en un número considerable, pero raramente tendremos que enfrentarnos contra más de tres o cuatro; la razón es que cualquier enemigo representa por si mismo una amenaza considerable.

Cada héroe es poseedor de un estilo de lucha particular, que está en relación con la especialidad bélica de sus armas. Acumulando experiencia en su empleo podremos batirnos contra los "jefes" de cada escenario y a enemigos cada vez más fuertes con mayores posibilidades de éxito.

CÓMO SE JUEGA

Lo primero que nos encontramos en «Blade: The Edge Of Darkness» es una sugerente secuencia de vídeo de introducción. Por sí sola parece tener poco significado, pero sirve para mostrarnos la espada Blade, que más adelante blandiremos para derrotar al Señor Del Caos. Alrededor de esta formidable arma, y cómo conseguirla, gira todo el argumento del juego.

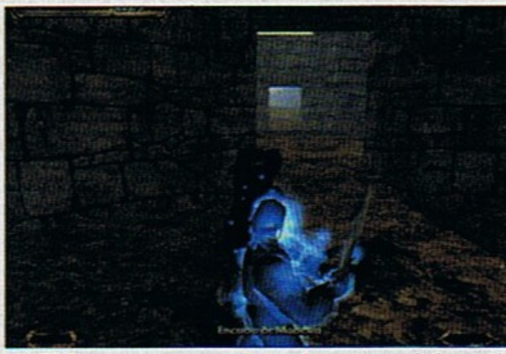
La historia da comienzo con una trama de traiciones y con la invasión de un ejército de variopintos lu-



2 Las pócimas de salud sirven para reponernos de las heridas en momentos comprometidos. También hay una pócima que potencia la fuerza del personaje unos segundos, haciendo sus golpes mucho más letales.



3 La función "encarar" nos permite movernos alrededor del enemigo más cómodamente para el combate, de modo que es más fácil defenderse con esquivas y alternar el enfrentamiento cuando hay varios adversarios.



4 Al derrotar a un enemigo se incrementa la barra d nivel del personaje. Cada vez que llegue al tope subi remos de nivel, y así podremos emplear mejores armas movimientos y reponernos de las heridas sufridas.



6 Los jefes de fase ofrecen poco margen de error, son muy duros y sus golpes más severos. La clave para derrotarlos es la constancia y tener un cierto dominio de los movimientos especiales con el arma empleada.



7 A menudo el hallazgo de una tablilla rúnica esconde una trampa. Hay que tener mucho cuidado en pasillos oscuros, y cuando hay cadáveres tendidos en el suelo, porque suelen indicar la proximidad de una trampa.



8 Es poco conveniente acumular armas para las que n estamos especializados, a no ser que decidamos uti lizarlas como armas arrojadizas. Las más efectivas son la que están indicadas para cada personaje en concreto.

gartenientes, de modo que, el verdadero trasfondo de la historia se irá perfilando sólo con pequeñas revelaciones. Y paso a paso, a lo largo de la aventura.

El primer escenario es exclusivo para los cuatro personajes, lo que permite diferenciar el punto de partida de cada uno de ellos. Esto se traduce en un total de diecisiete escenarios distintos contenidos en el juego, más el del tutorial. A partir de una breve narración que nos sitúa vagamente en la aventura, nuestra preocupación principal es batir a los adversarios que vayamos encontrando, procurando evitar perder la cabeza de un mandoble.

Cada vez que derrotamos a un enemigo incrementamos el nivel de experiencia lo que proporciona más poder ofensivo, resistencia, armas y capacidad para realizar movimientos especiales o **combos** Pág.94, con los que enfrentarse a los adversarios. La habilidad necesaria para realizarlos, con fluidez y en el momento preciso de la liza, marcará la diferencia entre salir victorioso o sucumbir al acero enemigo. Armas mágicas, armaduras, escudos y pociones, entre otras cosas, también podrán resultar de ayuda, llegando incluso a ser imprescindibles para sobrevivir.

Los escenarios también esconden trampas letales y la necesidad de resolver enigmas, entre combate y combate, aunque en su mayoría no suelen ser demasiado complicados: una llave aquí, un pasaje ocultó allá...

Aparte hemos de contar con la necesidad de encontrar seis tablillas rúnicas ocultas en varios niveles, sin las cuales, no podremos llegar al desenlace final del juego. El inconveniente de las tablillas es que nos dejarán continuar, independientemente de que las encontremos, y esto implica retornar a un escenario poblado con enemigos más poderosos para encontrarlas.

VALORACIÓN

Gran parte de la expectación que ha despertado este título de producción nacional ha estado generada por la tecnología empleada en su desarrollo y, de hecho, podemos considerarlo como uno de los lanzamientos estrella del año. Otro de los aspectos que más polémica ha provocado es que «Blade: The Edge Of Darkness» es un juego con una violencia evidente. Es inevitable sentir algo de grima ante lo explícito de las heridas, decapitaciones y demás de membramientos, consecuenc del tremendo realismo visu que se da en los combates, p lo que la recomendación p edades es imprescindible.

Sin embargo también es inn gable que «Blade» es una d mostración de lo que, hoy p hoy, puede conseguirse en

DETALLES DEL JUEGO



1 Generalmente, no hemos de esperar demasiados enemigos atacando simultáneamente, pero siempre son astutos y fuertes de modo que cada combate supone un reto. También poseen movimientos especiales.



2 Los escenarios alcanzan dimensiones descomunales, y muchos de ellos se han diseñado inspirándose en culturas antiguas, logrando gran similitud con edificaciones que conocemos y pueden identificarse.



3 Algunos de los movimientos especiales requieren difíciles combinaciones de teclas, pero siempre podemos recordarlos presionando la tecla F1. Es necesaria cierta práctica para ejecutarlos con seguridad.







mbito de la interacción y de la
mulación física de los objetos
un juego. Casi la totalidad de
jetos que encontremos son
talmente interactivos. Pode-
os atizarle a una mesa para
rtirla en dos si nos estorba, o
se nos antoja, utilizar un ta-
rete cualquiera como arma
rojadiza. Salvando algunos
los de menor importancia en
motor del juego, todo pare-
rá tener un peso y propieda-
s físicas realista.

atmósfera conseguida en to-
s los escenarios es magnífica.
hecho la ambientación juega
papel vital en el programa,
acias a la sobriedad lograda en
tratamiento de las fuentes de
z y al diseño artístico de los es-
narios. Es evidente un gran es-
erzo de documentación por
rte de Rebel Act en este sen-
lo. La arquitectura de los casti-
s y de los templos así como el
rroche de detalles que los decoran nos trasladan a diversas localizaciones de culturas distintas, en una oscura Edad Media vagamente situada.

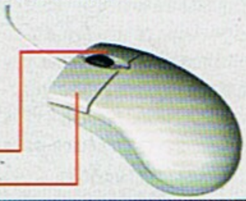
Sólo la opción de partida en red para varios jugadores está poco explotada. Sin dejar de ser divertida no está del todo bien resuelta. No se muestra nada claro el modo de acceder a los distintos escenarios, no hay equilibrio entre personajes de distinto nivel y sólo pueden luchar dos jugadores simultáneamente.

Aparte, la interacción en el control del personaje, sus movimientos y el empleo de las armas aportan una gran riqueza. Contando con esto y con el comportamiento astuto de los enemigos, jugar a «Blade» resulta un espectáculo impactante con el que es difícil no dejarse hipnotizar.

Más información sobre cómo instalar este juego en la Pág.88.

CONTROLES BÁSICOS

- ↑ : Avanzar / Correr hacia delante
- ↓ : Retroceder / Correr hacia atrás
- ← : Izquierda
- → : Derecha
- Ctrl : Bloquear
- ⇥ : Encaramiento
- RePág : Desenvainar / Envainar
- C : Inventario
- Botón derecho: Saltar / Esquivar
- Botón izquierdo: Atacar
- ↵ : Usar / Recoger objeto
- Sigilo
- Supr : Lanzar
- : Vista cámara



VERSIÓN COMENTADA

PC (Win 95/98/ME)

RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE



Blade: Edge of Darkness

Distribuidor: Friendware
Productor: Friendware • Desarrollador: Rebel Act Studios
Teléfono de Información: 91 724 28 80
Fax de Información: 91 725 90 81

Versión de Nintendo 64	No
Versión de Game Boy Color	No
Versión de PlayStation	No
Versión de PlayStation 2	No
Versión de Dreamcast	No
Edad recomendada:	Mayores de 18 años
Adecuado para:	Jugadores expertos

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**52%**		**8,31**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Muy corto	9,00
Vida del juego	6%	Larga	7,00
Nivel de detalle de personajes y escenarios	4%	Muy cuidados	10,00
Animación-Movimientos de los personajes	3%	Buenos	6,00
Música	2%	Muy buena	9,00
Efectos de Sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos-Voces	2%	Profesionales	9,00
Textos-Subtítulos	2%	Acertados	6,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado/Ratón / Óptima	9,00
Alicientes para el jugador			
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Argumento	4%	Sugerente	8,00
Intensidad	3%	Muy alta	8,00
Variedad de Situaciones	3%	Más que suficiente	6,00
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta donde es necesaria	10,00
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**3%**		**4,00**
Teléfono de Asistencia Técnica	2%	91 724 28 80	6,00
Ayuda en Internet	1%	No tiene (www.friendware.es)	0,00
INSTALACIÓN	**5,4%**		**5,10**
Dificultad de la Primera Instalación (Comprobado)	2%	Baja	7,00
¿Indica Espacio Necesario en Disco? (Espacio Utilizado en Megabytes, Medido)	0,5%	No (750 Megabytes)	0,00
¿Indica Espacio libre existente en Disco? (Comprobado)	0,5%	No	0,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1,4%	14 Megabytes	2,52
Idioma de las Instrucciones de instalación (Comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**		**7,00**
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)	2%	Completo (A,B,D,E,F,G,I)	9,00
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD CON LAS SIGUIENTES 24 TARJETAS DE SONIDO	**10,8%**		**10,00**
Probado en 24 tarjetas		Funciona con las 24 tarjetas de sonido (más información en Pág.14)	
PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 36 CONFIGURACIONES	**10,8%**		**6,19**

PROCESADOR-MEMORIA	TARJETA DE VÍDEO 1	TARJETA DE VÍDEO 2				
Pentium 166/32 MB	MicroHiscore Voodoo 1	Voodoo 3 2000 16MB PCI	0,6%	No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
Pentium 166/32 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
Pentium 166/32 MB	Hercules Stingray Voodoo Rush	Creative 3D Blaster Banshee	0,6%	No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
Celeron 333/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	A saltos	Fallos gráficos graves	3,00
Celeron 333/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Hay parones	Ralentizado	5,00
Celeron 333/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	A saltos	Ralentizado	4,50
Pentium II 350/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Ralentizado	Hay parones	5,00
Pentium II 350/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Ralentización leve	Ralentizado	7,00
Pentium II 350/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Ralentizado	Ralentización leve	7,00
AMD K6-II 500/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Ralentización leve	Fluido	9,00
AMD K6-II 500/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Ralentizado	Fluido	8,00
AMD K6-II 500/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Ralentización leve	Fluido	9,00
Pentium III 600/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
Pentium III 600/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Se bloquea	Fluido	5,00
Pentium III 600/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
AMD Athlon 700/256 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Ralentización leve	Fluido	9,00
AMD Athlon 700/256 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
AMD Athlon 700/256 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,00

	Porcentaje		Nota
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**7%**		**5,71**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución - profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música	1%	Sí	10,00
Ajustes de efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	3%	No	0,00
OTROS DATOS	**9%**		**9,33**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	4 personajes, 63 armas y 17 niveles	10,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	3%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado/Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	3%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/10	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,88**
Corrección positiva / Corrección negativa		El motor gráfico es muy innovador	+0,50
RESULTADO DEL TEST		**Notable** ←	**8,38**
PRECIO/CALIDAD		**Notable**	
Precio (recomendado por el distribuidor)		6.990 Pesetas	42 €
Cálculo de la nota precio/calidad		6.990 / 8,38 = 834 = Notable	

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



1 La mejor forma de adelantar es utilizar el interior de la curva. De esa forma nuestra moto rebasará (1) sin mayores problemas a cualquier competidor que esté delante de nosotros.



2 Cada vez que terminemos una carrera podremos ver unas excelentes repeticiones, servidas por un sistema de cámaras de televisión colocadas estratégicamente por todo el circuito.



3 Una vez terminada la carrera, aparecerá una tabla donde nos muestran la posición y el tiempo de cada uno de los participantes, además de indicarnos su nacionalidad.



4 Esta es la información presente en pantalla: (2) posición en carrera, (3) récord del circuito, (4) mapa del circuito, (5) última vuelta, (6) clasificación actual, (7) vueltas que restan, (8) tiempo de cada vuelta, (9) velocidad y marcha. Todo lo que hay que saber para controlar nuestra máquina.



5 Toda la información referente a cada uno de los cinco circuitos se muestra en un mapa como éste. Aparecen indicados el nombre y la nacionalidad del circuito (10), su trazado (11) y longitud (12). Es importante conocer cada circuito palmo a palmo para tener alguna posibilidad.



6 Pulsando el botón ■ de nuestro pad, podremos cambiar de música mientras cruzamos a más de 200 km/h. por la recta de la tribuna principal. Namco nos da la posibilidad de elegir entre 10 temas distintos (13), todos muy marchosos.



7 El modo desafío nos exige ganar distintas competiciones y pasar diversas pruebas en las que nos obligan a ejecutar maniobras en un tiempo récord. A cambio nos regalan jugosas fotografías de los pilotos y sus máquinas.



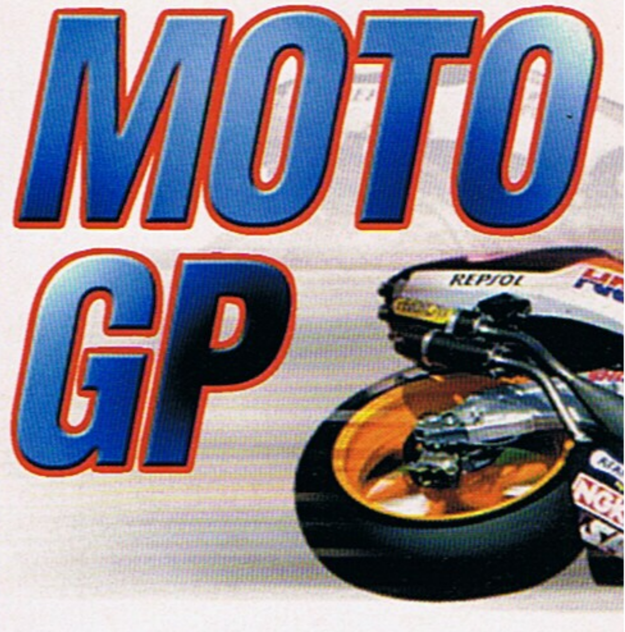
8 El único cambio perceptible al activar el modo simulación es que la rueda trasera, independientemente de la velocidad que llevemos, derrapa (14) al acelerar en las curvas.



9 En el modo contrarreloj competimos contra la sombra (15) de nuestro piloto en las vueltas previas, por lo que sus tiempos irán mejorando o empeorando según nuestros progresos.



10 Tanto los circuitos como las escuderías y motos son los oficiales del mundial. Podremos elegir entre 12 monturas diferentes, incluyendo las de nuestros campeonísimos.



MOTO GP

Juego de Velocidad para PS2 | Namco traslada toda la emoción y la adrenalina de los grandes premios a la nueva consola de Sony dando prioridad a la diversión.

El objetivo del programa no puede ser más claro: vencer y, si puede ser, arrasar en todos los grandes premios para conseguir el título de campeón del mundo.

CÓMO SE JUEGA

A primera vista puede parecer que el programa se limita a exigir que el conductor sepa acelerar, frenar y girar en las curvas pero, si nos detenemos un poquito en los pormenores de su manejo, nos encontraremos con infinidad de variantes que hacen que tomar una curva se convierta en todo un reto. Es decir, tendremos que tomar cada curva a la velocidad adecuada y tumbando la moto en el ángulo exacto, además de tener muy claro qué trazada vamos a realizar en cada viraje, ya que si no elegimos bien perderemos potencia a la salida de la curva y, por consiguiente, unos segundos valiosísimos.

Durante la carrera lo único que nos debe preocupar es tener el control absoluto de la moto, ya que los rivales se dejarán rebasar sin ofrecer excesiva oposición. Para ello es recomendable la utilización de un pad de control analógicon para evitar sacudidas bruscas y, así, poder negociar los virajes progresivamente, de un modo mucho más suave.

Pero, sin duda, lo más importante es saber en qué momento debemos abrir gas a tope para sacar el máximo partido a la potencia de la moto. Si al entrar en una curva aceleramos demasiado rápido saldremos despedidos hacia el exterior, pero si lo hacemos en el momento adecuado, la moto se agarrará al asfalto y saldremos de la curva disparados, aprovechando toda la potencia de su motor.

Namco ha puesto a nuestra disposición las 12 motos principales de las escuderías punteras del campeonato, cada una con sus prestaciones, potencia y tipo de conducción. Otro atractivo añadido es el de contar con los nombres reales de los 32 participantes en el mundial, incluido el mismísimo Doohan. Y es que «Moto GP» nos sitúa en el campeonato de 1999/2000.



Cinco son los circuitos que nos encontraremos: el japonés de Suzuka, cuya longitud es de 5,86 km.; la pista francesa de Paul Ricard con 3,81 km. de trazado; el circuito nacional de Jerez con sus 4,42 km. de pista; los 4,02 km. del circuito inglés



de Donington; y, por último, el trazado japonés de Motegi, con 4,80 km. de longitud.

VALORACIÓN

«Moto GP» es toda una maravilla visual que gustará a todo aquel aficionado que guste de subirse a la grupa de una de estas bestias cromadas de más de 200 c.v. Los extensos escenarios reproducen con todo lujo de detalles la esencia del ambiente de los grandes premios, y los circuitos han sido fielmente reproducidos, lográndose una réplica exacta milímetro a milímetro de los cinco trazados originales.

Los pilotos, las motos, los circuitos, todo ha sido puesto en escena a la perfección y con sus nombres reales, pero... ¿dónde está el realismo?

Por lo visto, Namco ha pensado que para hacer un título sobre el mundial de motociclismo y transmitirle al jugador la emoción de vivir un gran premio bastaba con contratar la licencia de la F.I.M. –Federación Internacional de Motociclismo– y asegurarse los nombres y escuderías oficiales, relegando a un plano secundario algo tan fundamental como que las motos se comporten de manera natural, conforme a las leyes de la física. Y es que la primera vez que nos ponemos a los mandos de una de estas máquinas, nos damos cuenta que negociar una curva se convierte en una tarea imposible y completamente alejada de lo que sería la conducción real. Pensando que quizás esto se deba a que estamos jugando en el modo arcade, seleccionamos la simulación pura y dura pero, para nuestro disgusto, comprobamos que el único cambio perceptible es la imposibilidad de acelerar en las curvas, al margen de la velocidad a la que vayamos: la rueda derrapa de forma considerable, empujándonos irremediablemente contra la cuneta, sin que podamos hacer otra cosa que decelerar y ver cómo nos rebasan.

En estos casos, lo lógico es que si abrimos gas al final de una curva y vamos a la velocidad adecuada, la rueda trasera agarre la moto al asfalto para facilitar el viraje.

Lo dicho, este programa de real no tiene mucho, sobre todo en cuanto al apartado de pilotaje de las motos, porque en el resto de cosas, al menos, parece cuidado. Al menos es fiel al espíritu de un gran premio.

Más información sobre cómo cargar este juego en la ●Pág.89.

CONTROLES BÁSICOS



✖ : Acelerar.
● : Frenar.
■ : Cambiar tema musical.
▲ : Cambiar vista.

VERSIÓN COMENTADA

PlayStation2 — RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE



Moto GP

Distribuidor: Sony Computer Entertaiment
Productor: Namco • Desarrollador: Namco
Teléfono de Información: 91 377 71 00
Fax de Información: 91 377 71 24

Versión de **Nintendo 64**	No
Versión de **Game Boy Color**	No
Versión de **PlayStation**	No
Versión de **Dreamcast**	No
Versión de **PC (Win 95/98/ME)**	No
Edad recomendada:	Todos los públicos
Adecuado para:	Jugadores noveles

	Porcentaje		Not
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	52%		6,2
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,0
Vida del juego	6%	Media	5,00
Nivel de detalle de personajes y escenarios	4%	Bastante cuidados	8,00
Animación-Movimientos de los personajes	3%	Buenos	6,00
Música	2%	Adecuada	7,00
Efectos de Sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos-Voces*	2%	No tiene	0,00
Textos-Subtítulos	2%	Acertados	6,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control / Óptima	9,00
Alicientes para el jugador			
Realismo	3%	Escaso	3,00
Argumento	4%	No es necesario	10,0
Intensidad	3%	Muy alta	8,00
Variedad de Situaciones	3%	Mínima	1,00
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Baja	2,00
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE	3%		4,00
Teléfono de Asistencia Técnica	2%	902 102 102	6,00
Ayuda en Internet	1%	No tiene (es.scee.com)	0,00
INSTALACIÓN (CARGA)	5,4%		5,5
Complejidad de la primera instalación (para arrancar el juego)	2%	Arranque automático	10,0
Idioma de las instrucciones de carga	3%	En inglés	3,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	2%		5,00
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)	2%	Suficiente (A,B,C,D,G)	5,00
PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO DEL SONIDO	10,8%	El propio de la consola	10,0
PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO DEL VÍDEO	10,8%	El propio de la consola	10,0
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	7%		8,5
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,0
Ajustes de resolución - profundidad de color	1%	No/No	0,00
Ajustes de música	1%	Sí	10,0
Ajustes de efectos de sonido	1%	Sí	10,0
Ajustes de dificultad	3%	Sí	10,0
OTROS DATOS	9%		7,00
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	12 jugadores, 5 circuitos	5,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	3%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control	1%	Negcon-Jogcon, Pad de control (analógico), Arcade stick	8,00
Idioma (comprobado)	3%	Castellano opcional	8,00
Número máximo de jugadores (en la misma consola/en red, datos del fabricante)	0%	2/0	
NOTA MEDIA	100%		7,1
Corrección positiva / Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST		**Notable** ←	7,1
PRECIO/CALIDAD		**Suficiente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)		9.990 Pesetas	60.04
Cálculo de la nota precio/calidad		9.990 / 7,17 = 1.381 = Suficiente	

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



Adelanta seguro: es recomendable saner con quién te la juegas. Puedes identificarlo por la foto ❶.



Los gestos los pilotos tienen reaccio nes que pare cen reales Podéis ver có mo se gira pa ra mirar.



Realismo: en los instantes previos a la competición, la cámara nos muestra una fabulosa perspectiva.



Dos jugado res: realmen te divertido permite qu dos pilotos lu chen en l misma conso la por vencer



MARIO TENNIS

uego Deportivo para Game Boy Color | Salta la pista central armado únicamente con tu raqueta y on el objetivo de ser el primero del ranking mundial.

Desde que se inventaron los videojuegos, el mundo del tenis ha sido una agotable fuente de inspiración ara los programadores. Nintendo fiel a sus principios y buscano la máxima diversión con la ínima dificultad, ha dado vida este cartucho cuyo título no eja dudas sobre su argumento finalidad: evidentemente, jugar al tenis.

CÓMO SE JUEGA

Mario Tennis» es simple: raueta, mano, bola y una red ue hay que salvar a base de olpes certeros. Obviamente, la osa tiene truco, porque existen na variedad considerable de erechazos, zurdazos y bolas ortadas que irán apareciendo n escena a medida que las fases sean superadas. Por eso, na parte importante de su racia radica en la sencillez de anejo, que os hará creer dese la primera partida que lleáis toda la vida jugando a es. La realidad es bien distinta, porque el nivel de dificultad es progresivo y de un rival asequible pasaréis a otro más rebeldillo para terminar con uno de esos que bien podrían llamarse Sampras o Ferrero.

El cartucho ofrece pocos modos de juego, pero son los justos para mantenernos pegados a la pantalla. Por eso vais a encontrar el típico partido contra la consola, unos entrenamientos ligeros pero endemoniadamente divertidos y una fabulosa opción de academia, para competir por el número uno del *ranking* mundial.

VALORACIÓN

«Mario Tennis» es un arcade en toda regla donde la habilidad del jugador está por encima de las circunstancias que habitualmente ponen en *handicap* a los jugadores profesionales. La hierba se nota que es hierba y la tierra también, porque en una la bola corre más que en la otra... pero ahí terminan las complicaciones del entorno.

Además, tiene gráficos graciosos, nítidos, que se mueven con suavidad, músicas que no molestan en absoluto y todo el carisma típico de las mascotas más conocidas del mundo.

Se puede pedir más, pero con lo que tiene de complicado ganar los partidos en ciertos niveles de dificultad tendremos la diversión garantizada.

Más información sobre cómo cargar este juego en la Pág.89.

CONTROLES BÁSICOS



A: Botón. Golpe alto, confirmar acción y hablar.
B: Botón. Golpe cortado y cancelar acción.
Start: Pausa.
Select: Detener carga.
Control de dirección (respeta os movimientos diagonales).

VERSIÓN COMENTADA

Game Boy Color — RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE



Mario Tennis

Distribuidor: Nintendo España
Productor: Nintendo • Desarrollador: Camelot
Teléfono de Información: 91 659 74 00
Fax de Información: 91 659 74 01

Versión de **Nintendo 64**	Sí
Versión de **PlayStation**	No
Versión de **PlayStation 2**	No
Versión de **Dreamcast**	No
Versión de **PC (Win 95/98/ME)**	No
Edad recomendada:	Todos los públicos
Adecuado para:	Jugadores noveles

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	52%		7,02
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Muy corto -	9,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Nivel de detalle de personajes y escenarios	4%	Muy cuidados	10,00
Animación-Movimientos de los personajes	3%	Buenos	6,00
Música	2%	Buena	8,00
Efectos de Sonido	3%	Normales	5,00
Diálogos-Voces	2%	No tiene	0,00
Textos-Subtítulos	2%	Sin traducir	1,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control / Óptima	9,00
Alicientes para el jugador			
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Argumento	4%	No es necesario	10,00
Intensidad	3%	Alta	7,00
Variedad de Situaciones	3%	Escasa	2,00
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Adecuada	6,00
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE	3%		7,33
Teléfono de Asistencia Técnica	2%	902 11 70 45	6,00
Ayuda en Internet	1%	Pistas y trucos en castellano (www.nintendo.es)	10,00
INSTALACIÓN (CARGA)	5,4%		5,59
Complejidad de la primera instalación (para arrancar el juego)	2%	Arranque automático	10,00
Idioma de las instrucciones de carga	3%	En inglés	3,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	2%		8,00
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)	2%	Completo (C,D,E,F,G,H,I,J)	8,00
PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO DEL SONIDO	10,8%	El propio de la consola	10,00
PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO DEL VÍDEO	10,8%	El propio de la consola	10,00
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	7%		5,86
Menús de configuración en castellano	1%	No	1,00
Ajustes de resolución - profundidad de color	1%	No/No	0,00
Ajustes de música	1%	Sí	10,00
Ajustes de efectos de sonido	1%	No	0,00
Ajustes de dificultad	3%	Sí	10,00
OTROS DATOS	9%		6,33
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	12 jugadores, 9 pistas	7,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	3%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control	1%	Pad de control (digital)	4,00
Idioma (comprobado)	3%	Inglés	3,00
Número máximo de jugadores (en la misma consola/en red, datos del fabricante)	0%	1/2	
NOTA MEDIA	100%		7,47
Corrección positiva / Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST		Notable ←	7,47
PRECIO/CALIDAD		Notable	
Precio (recomendado por el distribuidor)		6.495 Pesetas	39 €
Cálculo de la nota precio/calidad		6.495 / 7,47 = 869 = Notable	

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



1 El saque 1 es básico para ganar rápido el punto.



2 Con dos consolas la diversión se desborda.



3 Cada pista necesita una estrategia diferente.



4 Dos jugadores no tienen nunca cualidades iguales.



5 Golpea las bananas 2 para obtener puntos.



6 El modo academia es como una mini-aventura.

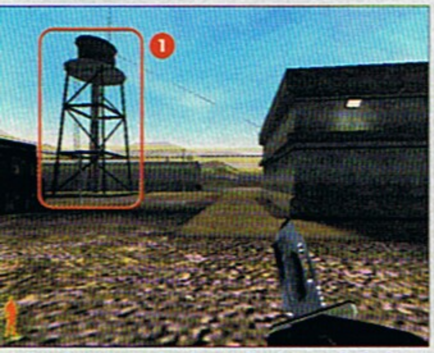




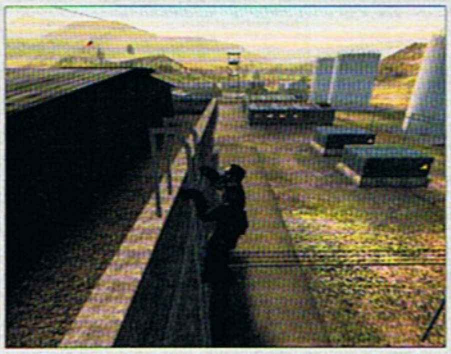
La serie económica White Label ha vuelto. Hemos estado fuera durante una temporada y mira lo que ha pasado. Basura por todas partes, ensuciando el parque.
La serie White Label comenzará lanzando el indiscutible líder de ventas y genial Baldurs Gate, acompañado de éxitos como Fallout 1&2, Resident Evil 2, Mortal Kombat y más.
Falta uno, sí, no creas que nos olvidamos, el gran aclamado por la crítica, Messiah, y todos ellos a un PVP no superior a 1.990 ptas. Regularmente sacaremos títulos de la misma calidad.
¿Qué más puedes pedir?
Haremos que no todo lo que te rodea sea basura.

Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



1 Comienzas en las inmediaciones de la base enemiga, armado con un cuchillo, una pistola un subfusil. Tu primer objetivo es llegar hasta el epósito de agua (1).



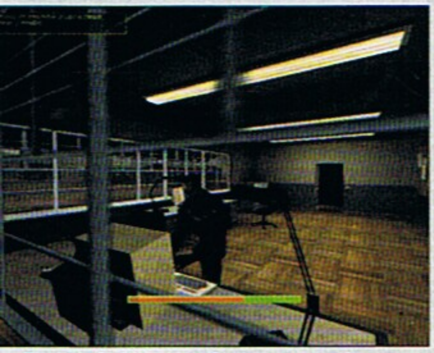
2 Después de dar algunas vueltas por los alrededores, encontrarás una escalera que da acceso a un edificio de las instalaciones. Sube sin temor... porque arriba no hay nadie.



3 En la azotea de ese edificio hay una hueco con una trampilla que baja hasta una pequeña abitación, donde puedes encontrar un arma y us pertinentes cajas de munición (2).



4 Nada más abrir la puerta de la habitación, entrarás en una sala más grande donde te esperan dos soldados enemigos. Acaba con ellos rápidamente y sin malgastar muchas balas.



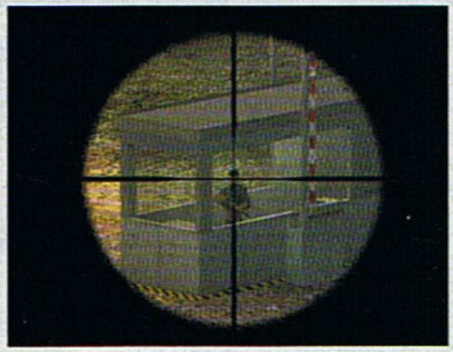
5 En una de las estancias cercanas a la puerta principal hay una sala de ordenadores, desde a que puedes desconectar durante dos minutos as cámaras de vigilancia.



6 Sal del edificio rápidamente, dirígete hacia la izquierda y comienza a subir las escaleras del depósito de agua. El ascenso es lento: ten cuidado de que no te descubran los guardias (3).



7 Arriba encontrarás un soldado. Acaba con él silenciosamente para no despertar las sospechas del campamento y coge el rifle con mira telescópica (4) que hay a su lado.



8 Con los soldados enemigos haz lo propio. Localízalos y acaba con ellos, sobre todo los que están en lugares estratégicos como torres de vigilancia, garitas y hangares. ¡Vía libre!



Juego de Acción-Estrategia para PC | El campo de batalla es el mundo y tu objetivo acabar con la, cada vez más decrépita, amenaza nuclear rusa.

En el papel de David Llewelyn Jones, un antiguo miembro de las S.A.S. (fuerzas especiales del ejército inglés) este juego en el que predomina la acción nos propone visitar la Rusia post-soviética para recuperar una cabeza nuclear que podría causar una catástrofe.

La misión puede parece imposible, pero una vez que nos hayamos aprendido bien el papel, con algo de paciencia y sentido de la estrategia, poner en su sitio a los malos no cuesta más que unos balazos bien puestos.

CÓMO SE JUEGA

Una vez dentro del juego aparecemos en las proximidades de una base rusa, repleta de vigilantes y rodeada de vallas electrificadas. Armados con un cuchillo, una pistola y un subfusil, el primer objetivo es alcanzar el interior de las instalaciones como sea. Aquí no debemos pensar en maniobras muy complejas a lo James Bond, ya que casi siempre hay una caja, o una escalera, esperando impaciente nuestra llegada para que demos un brinco y caigamos al otro lado de las líneas enemigas. Una vez dentro, la mejor táctica es ver a qué nos enfrentamos, tanto en el número de enemigos como en la ubicación de los dispositivos de seguridad que, casi siempre, suelen tener forma de cámaras de vigilancia.

A diferencia de otros títulos que necesitan de menos recursos cerebrales para apretar el gatillo, «Project IGI» nos obliga a estar bastante atentos y a estudiar, aunque sea de una manera simple y superficial, los elementos fundamentales de la misión. Negar que se van a dar unos cuantos tiros sería mentir, pero siempre recordando que éstos deben estar acompañados de un porqué, de una razón de ser y de un plan de ataque claro.

La finalidad general es siempre la misma: hay un catálogo de armas con unas características especiales que nos van a permitir superar las situaciones delicadas de un modo mucho más simple.

VALORACIÓN

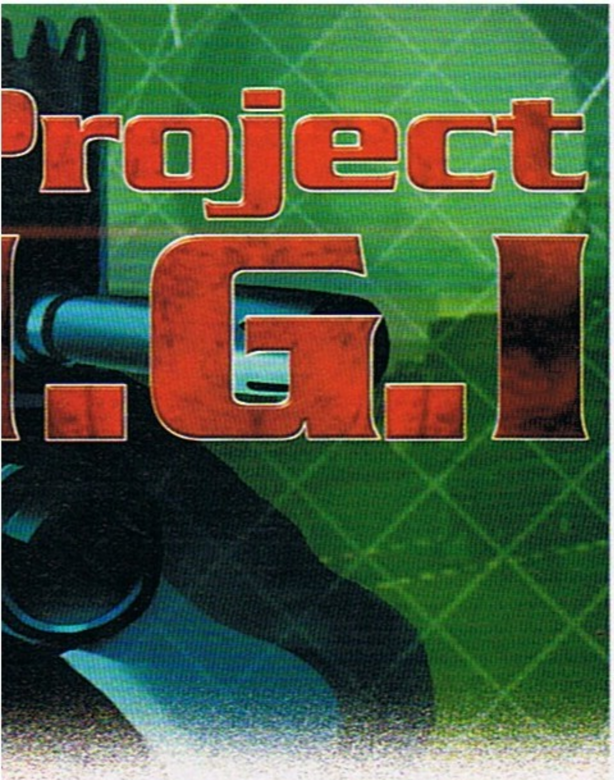
«Project IGI» está cuidado en su ambientación y en sus acciones, pero cae en ciertas trampas bastante tontas. Así, la forma en

CONTROLES BÁSICOS

Teclado:
- ↑: Avanzar
- ↓: Retroceder
- 0: Saltar
- Ctrl: Agacharse
- ↵: Recargar arma

Ratón:
- Botón izquierdo: Disparar
- Botón derecho: Opción del arma
- Rueda central: Cambiar arma





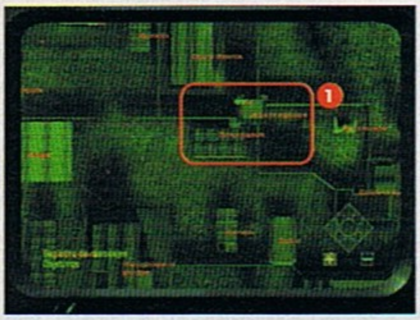
que sus creadores han concebido el modo de entrar en las instalaciones enemigas roza el absurdo. ¿Alguien puede imaginar un súper búnker con un par de cajas de madera apiladas en uno de los muros a modo de improvisada escalera para que entremos sin contratiempos? Pero ahí no terminan los desatinos; la inteligencia de los enemigos es mínima: ¿es posible que después de disparar, en la aparente placidez del campamento enemigo, los soldados de guardia sigan su ronda como si nada hubiese pasado? Incomprensible.

Al margen de estos fallos, hay otro que afecta al juego de un modo más grave: las misiones tienen un único modo de resolverse, es decir, tus reflejos y manera de afrontar los objetivos viene determinada conforme el programa impone y no como resultado de una estrategia bien planteada por parte del jugador.

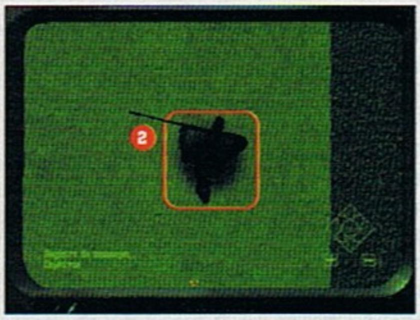
Si nos olvidamos de los fallos en el realismo del juego, es fácil llegar a la evidencia de que «Project IGI» responde al esquema de entretenimiento sin complicaciones. Se muestra directo, fácil de comprender en su funcionamiento y entretenido por los detalles a los que hay que atender. Sencillo y divertido.

Más información sobre cómo instalar este juego en la ● Pág.88.

DETALLES DEL JUEGO



El mapa es de los más completos y espectaculares que hayamos podido ver nunca. Con él, es posible localizar exactamente dónde está cada objetivo ❶.



El zoom es tan potente que puedes tener una perspectiva completa de las instalaciones y hacer seguimientos exactos de las rondas de los soldados ❷.

VERSIÓN COMENTADA

PC (Win 95/98/ME) — RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE



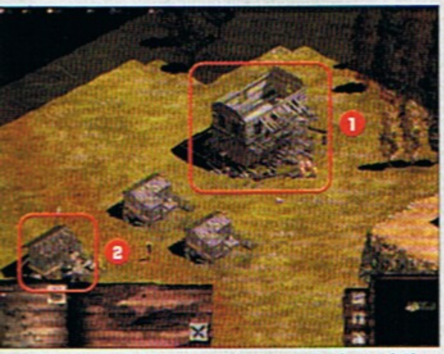
Project I.G.I.

Distribuidor: Proein
Productor: Eidos • Desarrollador: Innerloop/Vision Park
Teléfono de Información: 91 384 68 80
Fax de Información: 91 766 64 74

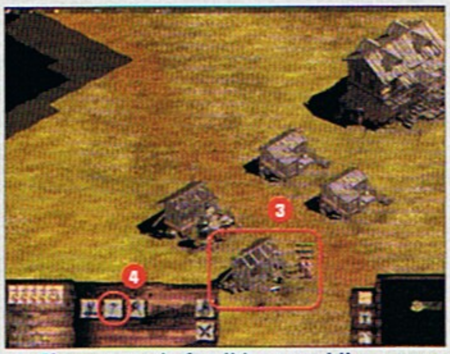
Versión de **Nintendo 64**	No
Versión de **Game Boy Color**	No
Versión de **PlayStation**	No
Versión de **PlayStation 2**	No
Versión de **Dreamcast**	No
Edad recomendada:	Mayores de 15 años
Adecuado para:	Jugadores noveles

			Porcentaje			Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)			**52%**			**6,37**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego			6%	Corto		8,00
Vida del juego			6%	Media		5,00
Nivel de detalle de personajes y escenarios			4%	Bastante cuidados		8,00
Animación-Movimientos de los personajes			3%	Buenos		6,00
Música			2%	Buena		8,00
Efectos de Sonido			3%	Realistas		7,00
Diálogos-Voces*			2%	Sin traducir		1,00
Textos-Subtítulos			2%	Convincentes		7,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta			5%	Teclado/Ratón / Óptima		9,00
Alicientes para el jugador						
Realismo			3%	Muy conseguido		8,00
Argumento			4%	Interesante		9,00
Intensidad			3%	Muy alta		8,00
Variedad de Situaciones			3%	Abundante		7,00
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)			6%	Ninguna		0,00
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE			**3%**			**4,00**
Teléfono de Asistencia Técnica			2%	91 384 69 70		6,00
Ayuda en Internet			1%	No tiene (www.proein.com)		0,00
INSTALACIÓN			**5,4%**			**9,26**
Dificultad de la Primera Instalación (Comprobado)			2%	Mínima		9,00
¿Indica Espacio Necesario en Disco? (Espacio Utilizado en Megabytes, Medido)			0,5%	Sí (483 Megabytes)		10,00
¿Indica Espacio libre existente en Disco? (Comprobado)			0,5%	Sí		10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)			1,4%	0		10,00
Idioma de las Instrucciones de instalación (Comprobado)			1%	Castellano opcional		8,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES			**2%**			**6,00**
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)			2%	Adecuado	(D,E,G,H,I,J)	
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD CON LAS SIGUIENTES 24 TARJETAS DE SONIDO			**10,8%**			**10,00**
Probado en 24 tarjetas				Funciona con las 24 tarjetas de sonido (más información en ● Pág.14)		
PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 36 CONFIGURACIONES			**10,8%**			**4,69**
PROCESADOR-MEMORIA	**TARJETA DE VÍDEO 1**	**TARJETA DE VÍDEO 2**				
Pentium 166/32 MB	MicroHiscore Voodoo 1	Voodoo 3 2000 16MB PCI	0,6%	No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
Pentium 166/32 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
Pentium 166/32 MB	Hercules Stingray Voodoo Rush	Creative 3D Blaster Banshee	0,6%	No se puede jugar	No se puede jugar	0,00
Celeron 333/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	A saltos	Fallos gráficos graves	3,00
Celeron 333/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fallos gráficos graves	A saltos	3,00
Celeron 333/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Hay parones	A saltos	3,50
Pentium II 350/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fallos gráficos graves	No funciona	1,50
Pentium II 350/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Ralentización leve	Hay parones	6,00
Pentium II 350/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Ralentizado	Ralentización leve	7,00
AMD K6-II 500/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fallos gráficos graves	Ralentización leve	5,50
AMD K6-II 500/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
AMD K6-II 500/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Ralentización leve	Fluido	9,00
Pentium III 600/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fallos gráficos graves	No funciona	1,50
Pentium III 600/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	No funciona	5,00
Pentium III 600/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fallos gráficos graves	Fluido	6,50
AMD Athlon 700/256 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fallos gráficos graves	Fallos gráficos graves	3,00
AMD Athlon 700/256 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
AMD Athlon 700/256 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN			**7%**			**10,00**
Menús de configuración en castellano			1%	Sí		10,00
Ajustes de resolución - profundidad de color			1%	Sí/Sí		10,00
Ajustes de música			1%	Sí		10,00
Ajustes de efectos de sonido			1%	Sí		10,00
Ajustes de dificultad			3%	Sí		10,00
OTROS DATOS			**9%**			**7,56**
Variedad de elementos del juego (comprobado)			2%	12 misiones y 14 armas distintas		6,50
Opciones de guardar partida (comprobado)			3%	En momentos concretos		7,00
Dispositivos de control compatibles			1%	Teclado/Ratón		4,00
Idioma (comprobado)			3%	Castellano		10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)			0%	1/0		
NOTA MEDIA			**100%**			**7,02**
Corrección positiva / Corrección negativa						
RESULTADO DEL TEST				**Notable**	←	**7,02**
PRECIO/CALIDAD				**Bien**		
Precio (recomendado por el distribuidor)				7.995 Pesetas		48,05 €
Cálculo de la nota precio/calidad				7.995 / 7,02 = 1.139 = Bien		

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



1 Nuestra misión (1) consiste en eliminar al Sheriff de la ciudad. Debemos construir una base de operaciones (2) y una destilería que alimente sin problemas a todos nuestros forajidos.



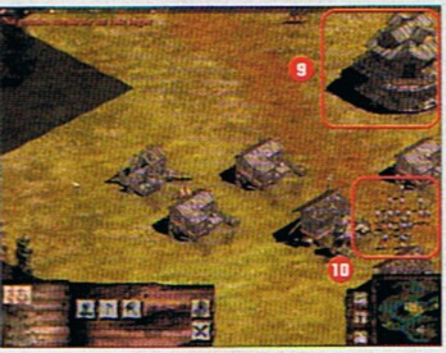
2 El aumento de forajidos nos obliga a crear nuevas destilerías (3) pinchando sobre el icono del martillo (4) y seleccionando la opción de edificar. Recordad que necesitamos madera.



3 Una vez creados los suficientes forajidos (5), es hora de cortar el suministro atacando uno de los almacenes (6) y a las mujeres (7) que allí trabajan (son las que llevan la comida al pueblo).



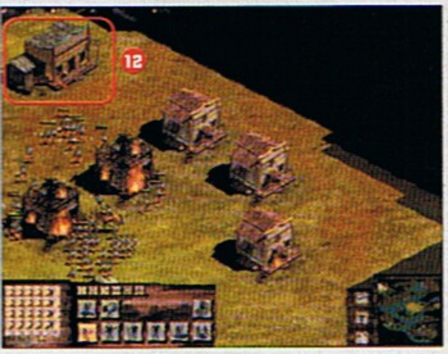
4 Para recoger los rifles debemos robar unas diligencias (8) ocultas en un campamento secreto. Hay que tener mucho cuidado con las torretas enemigas y con los batallones escondidos.



5 Con los rifles en nuestro poder, debemos prepararnos para el asalto de la ciudad. Para conseguirlo debemos crear en el Saloon (9) un buen número de unidades (10).



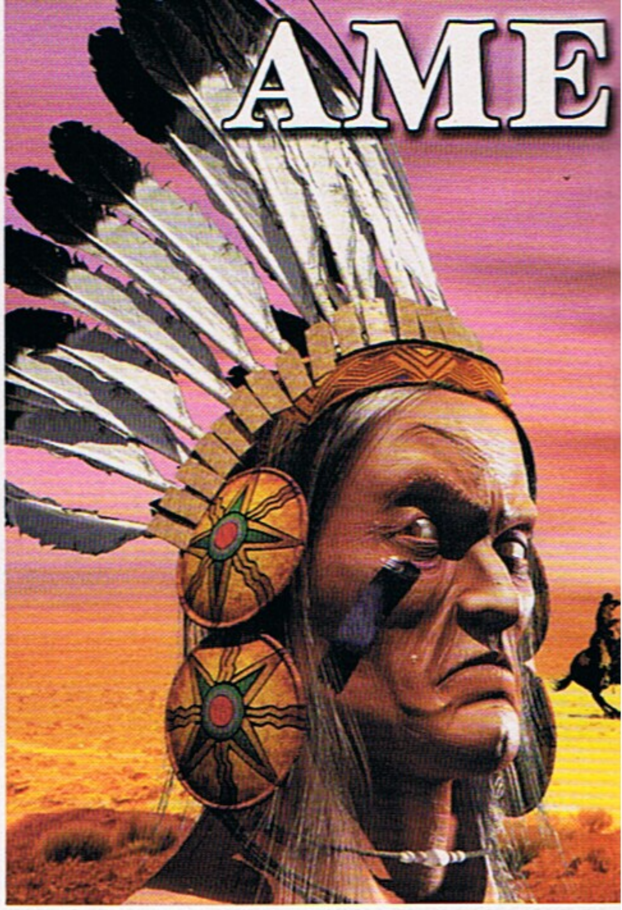
6 Nuestro objetivo principal es la oficina del Sheriff pero antes nos las veremos con la base principal (11) de la ciudad. Debemos ser rápidos y acabar lo antes posible con sus defensas.



7 Una vez que hemos terminado con todas las defensas, le toca el turno a la oficina del Sheriff (12). Con el ejército que tenemos no tardará en pedir clemencia a nuestra banda de forajidos.



8 Hemos tardado lo nuestro pero hemos conseguido acabar la fase con una gran victoria. Ahora es el turno de pasar a la siguiente misión y seguir aprendiendo a jugar con «America».



Juego de Estrategia para PC | Revive los maravillosos tiempos del Far West y sus míticos enfrentamientos entre Caballería, Indios, Forajidos y rebeldes Mejicanos.

America No Peace Beyond The Line!» recoge con un claro tinte estratégico toda la crudeza de las batallas que tuvieron lugar en el salvaje Oeste entre los años 1820 y 1890. Indios, americanos, mejicanos y desperados (forajidos al margen de la ley) luchan entre sí por tomar el control de un pedacito de fértiles tierras que les permita hacer realidad su particular Sueño Americano. Nuestro objetivo en el juego es simple: cambiar el rumbo de la historia de los Estados Unidos eligiendo para ello uno de los cuatro bandos disponibles. Ni más ni menos.

CÓMO SE JUEGA

El juego sigue a rajatabla las bases sobre la que se asienta la estrategia: creación de una base de

DETALLES DEL JUEGO



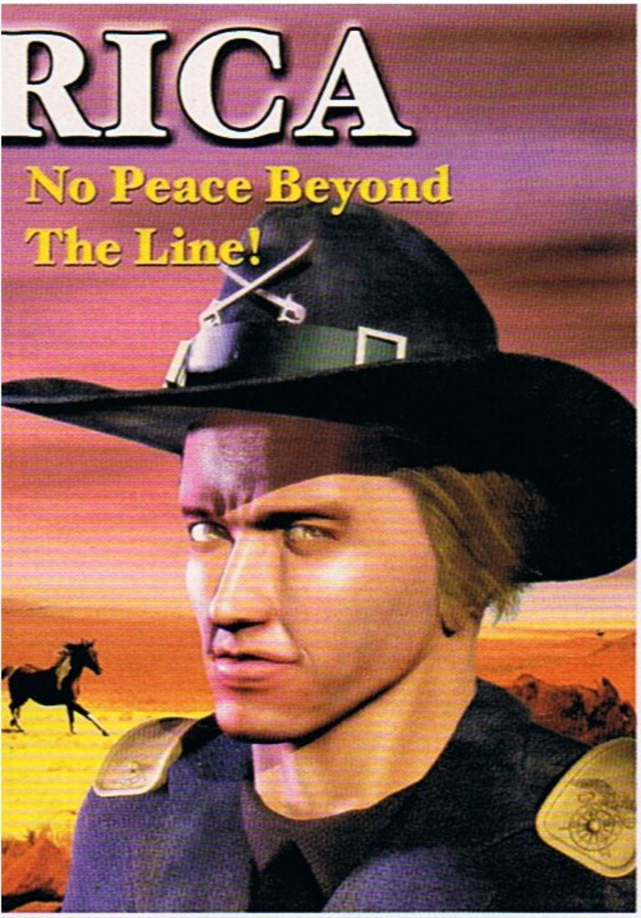
Balance: ganemos o perdamos, nada más acabar la partida podremos ver un interesante gráfico (1) que resume en números las unidades creadas, perdidas, el tiempo invertido y la puntuación final obtenida.



Multijugador: el total de mapas asciende a 20 y los hay de todos los tamaños y dificultades. Permite que se enfrenten un máximo de ocho jugadores por partida con distintos objetivos predefinidos. Más divertido.

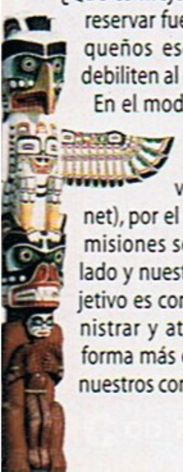
RICA

No Peace Beyond The Line!



operaciones, un número determinado de recursos humanos y elementos naturales que debemos recolectar para proveer a las tropas de comida y materias primas a fin de construir armamento con el que abatir al enemigo.

Hay dos modos de juego: historia y multijugador. En el primero, para un solo jugador, podremos disfrutar de 30 completas misiones, –para que os hagáis una idea de su extensión en la redacción tardamos dos horas y pico en completar la primera misión–, que recogen hechos reales que deberemos emular. Las maniobras que vamos a utilizar dependen fundamentalmente de la paciencia que tengamos y del temple a la hora de gestionar los recursos. ¿Qué es mejor?, ¿atacar o reservar fuerzas con pequeños escarceos que debiliten al enemigo?



En el modo multijugador (en red local o a través de internet), por el contrario, las misiones se dejan a un lado y nuestro único objetivo es construir, administrar y atacar de una forma más eficiente que nuestros contrarios.

VALORACIÓN

«America» no es un juego original –sus maneras están muy vistas– pero, al margen de ese detalle, resulta entretenido por su sencillez de planteamientos y por la facilidad para empezar a jugar. Los jugadores menos expertos pueden siempre recurrir al tutorial que muestra las normas básicas. Los gráficos cumplen con su objetivo y aunque la animación de los elementos en pantalla no es buena, el diseño es acertado. Estrategia y sencillez en un título que cuenta, además, con un divertido modo multijugador... para quienes dispongan de conexión a internet, claro.

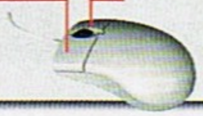


Más información sobre cómo instalar este juego en la ●Pág.88.

CONTROLES BÁSICOS

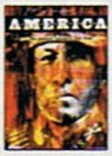
Teclado:
Ctrl + Número: Concentración de unidades por grupos independientes (acceso rápido).

Ratón:
Botón izquierdo: Seleccionar
Botón derecho: Usar



VERSIÓN COMENTADA
PC (Win 95/98/ME)

RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE



America No Peace Beyond The Line!

Distribuidor: Data Becker España
Productor: Related Games • Desarrollador: Data Becker
Tel. de Información: 91 323 04 79 • Fax: 91 378 80 37
Actualización a versión 1.1 disponible ● Pág. 92

Versión de Nintendo 64	No
Versión de Game Boy Color	No
Versión de PlayStation	No
Versión de PlayStation 2	No
Versión de Dreamcast	No
Edad recomendada:	Información no facilitada
Adecuado para:	Jugadores noveles

			Porcentaje			Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)			52%			5,1
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego			6%	Medio (tiene tutorial)		5,0
Vida del juego			6%	Muy Larga		8,0
Nivel de detalle de personajes y escenarios			4%	Correctos		4,0
Animación-Movimientos de los personajes			3%	Con fallos apreciables		2,0
Música			2%	Normal		5,0
Efectos de Sonido			3%	Normales		5,0
Diálogos-Voces			2%	Con errores apreciables		3,0
Textos-Subtítulos			2%	Correctos		5,0
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta			5%	Teclado/Ratón / Aceptable		5,0
Alicientes para el jugador						
Realismo			3%	Medio		5,0
Argumento			4%	Pasable		5,0
Intensidad			3%	A ratos		4,0
Variedad de Situaciones			3%	Media		5,0
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)			6%	Aguda		7,0
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE			3%			7,3
Teléfono de Asistencia Técnica			2%	91 323 04 79		6,0
Ayuda en Internet			1%	Castellano (www.databecker-es.com)		10,0
INSTALACIÓN			5,4%			6,7
Dificultad de la Primera Instalación (Comprobado)			2%	Mínima		9,0
¿Indica Espacio Necesario en Disco? (Espacio Utilizado en Megabytes, Medido)			0,5%	No (464 Megabytes)		0,0
¿Indica Espacio libre existente en Disco? (Comprobado)			0,5%	No		0,0
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)			1,4%	4 Megabytes		6,0
Idioma de las Instrucciones de instalación (Comprobado)			1%	Castellano		10,0
MANUAL DE INSTRUCCIONES			2%			4,0
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)			2%	Suficiente	(D,F,G,H)	4,0
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD CON LAS SIGUIENTES 24 TARJETAS DE SONIDO			10,8%			10,0
Probado en 24 tarjetas				Funciona con las 24 tarjetas de sonido (más información en ● Pág. 14)		
PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 36 CONFIGURACIONES			10,8%			8,3
PROCESADOR-MEMORIA	**TARJETA DE VÍDEO 1**	**TARJETA DE VÍDEO 2**				
Pentium 166/32 MB	MicroHiscore Voodoo 1	Voodoo 3 2000 16MB PCI	0,6%	No funciona	No funciona	0,0
Pentium 166/32 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	No funciona	No funciona	0,0
Pentium 166/32 MB	Hercules Stingray Voodoo Rush	Creative 3D Blaster Banshee	0,6%	No funciona	No funciona	0,0
Celeron 333/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
Celeron 333/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
Celeron 333/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
Pentium II 350/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
Pentium II 350/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
Pentium II 350/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
AMD K6-II 500/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
AMD K6-II 500/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
AMD K6-II 500/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
Pentium III 600/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
Pentium III 600/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
Pentium III 600/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
AMD Athlon 700/256 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
AMD Athlon 700/256 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
AMD Athlon 700/256 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN			7%			9,2
Menús de configuración en castellano			1%	Sí		10,0
Ajustes de resolución - profundidad de color			1%	Sí/No		5,0
Ajustes de música			1%	Sí		10,0
Ajustes de efectos de sonido			1%	Sí		10,0
Ajustes de dificultad			3%	Sí		10,0
OTROS DATOS			9%			9,1
Variedad de elementos del juego (comprobado)			2%	4 pueblos, 30 misiones y 20 escenarios (multijugador)		9,0
Opciones de guardar partida (comprobado)			3%	En cualquier momento		10,0
Dispositivos de control compatibles			1%	Teclado/Ratón		4,0
Idioma (comprobado)			3%	Castellano		10,0
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)			0%	1/8		
NOTA MEDIA			100%			6,8
Corrección positiva / Corrección negativa				No tiene calificación por edades		-0,5
RESULTADO DEL TEST				**Bien**		6,3
PRECIO/CALIDAD				**Notable**		
Precio (recomendado por el distribuidor)				5.995 Pesetas		36
Cálculo de la nota precio/calidad				5.995 / 6,31 = 950 = Notable		



CHICKENRUN
VASIÓN EN LA GRANJA

ego de Acción-Aventura para PlayStation | Escapa campo de concentración de la señora Tweedy izando tu ingenio y algún que otro invento.

asado en la película que le da nombre, este nuevo y singular "remake" de "La n evasión", rememora los montos clave del film. El juego dividido en tres actos, donen el papel de la ingeniosa ger, o el carismático Rocky, mpañados por el resto de los sonajes del original, debes conseguir los objetos necesos para poner en práctica un de fuga e intentar escapar a granja-prisión hacia la litad, antes de que nuestros tagonistas se conviertan en el de pollo.

final de cada acto, unos miuegos nos permitirán poner ueba nuestro plan para salel mayor número de gallinas ble.

CÓMO SE JUEGA

La clave para completar la aventura está, sin duda, en evitar que el señor Tweedy, nuestro incansable vigilante, y sus perros nos detecten mientras llegamos a las zonas que ocultan los objetos precisos para la huida. Tener paciencia para que los guardias pasen de largo mientras nosotros nos escondemos detrás de una caja –al más puro estilo «Metal Gear Solid»–, será vital.

En este juego, que claramente mantiene el espíritu de la película, la nota cómica la aportan los objetivos planteados por los mini-juegos: catapultar gallinas sobre la valla, obligarlas a poner una cantidad indecente de huevos, y otras peripecias similares.

CONTROLES BÁSICOS



: Abrir inventario.
: Saltar.
: Recoger objeto, usar objeto.
/R1 : Rotar cámara a quierda y derecha.

VALORACIÓN

A pesar de ser un programa muy divertido y entretenido, que mantiene el suspense en cada una de sus fases, su corta duración consigue que el jugador se quede perplejo ante la idea de terminárselo prácticamente de una sentada.

El comportamiento poco inteligente de los otros personajes del juego contribuye muy poco a aumentar la dificultad del conjunto. Eso sí, el juego mantiene el agudo sentido del humor que caracteriza a los personajes, garantizando momentos muy divertidos mientras jugamos.

Más información sobre cómo cargar este juego en la ●Pág.89

VERSIÓN COMENTADA
PlayStation

RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE



ChickenRun Evasión en la Granja

Distribuidor: Proein
Productor: Eidos • Desarrollador: Blitz Games
Teléfono de Información: 91 384 68 80
Fax de Información: 91 766 64 74

Versión de **Nintendo 64**	No
Versión de **Game Boy Color**	Sí
Versión de **PlayStation 2**	No
Versión de **Dreamcast**	Sí
Versión de **PC (Win 95/98)**	Sí
Edad recomendada:	Todos los públicos
Adecuado para:	Jugadores noveles

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	52%		5,44
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Ajustado	7,00
Vida del juego	6%	Corta	4,00
Nivel de detalle de personajes y escenarios	4%	Correctos	4,00
Animación-Movimientos de los personajes	3%	Correctos	4,00
Música	2%	Muy buena	9,00
Efectos de Sonido	3%	Mediocres	4,00
Diálogos-Voces	2%	Convincentes	7,00
Textos-Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control / Sin problemas	7,00
Alicientes para el jugador			
Realismo	3%	En algunos detalles	4,00
Argumento	4%	Bastante cuidado	7,00
Intensidad	3%	A ratos	4,00
Variedad de Situaciones	3%	Elevada	8,00
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Torpe	3,00
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE	3%		4,00
Teléfono de Asistencia Técnica	0%	91 384 69 70	6,00
Ayuda en Internet	0%	No tiene (www.proein.com)	0,00
INSTALACIÓN (CARGA)	5,4%		4,33
Complejidad de la primera instalación (para arrancar el juego)	2%	Arranque automático	10,00
Idioma de las instrucciones de carga	3%	Otros idiomas	1,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	2%		5,00
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)	2%	Suficiente (D,E,F,G,J)	5,00
PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO DEL SONIDO	10,8%	El propio de la consola	10,00
PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO DEL VÍDEO	10,8%	El propio de la consola	10,00
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	7%		4,29
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución - profundidad de color	1%	No/No	0,00
Ajustes de música	1%	Sí	10,00
Ajustes de efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	3%	No	0,00
OTROS DATOS	9%		6,33
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	2 personajes, 4 mini-juegos, 10 fases	4,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	3%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control	1%	Pad de control (analógico, digital)	4,00
Idioma (comprobado)	3%	Castellano opcional	8,00
Número máximo de jugadores (en la misma consola/en red, datos del fabricante)	0%	1/0	
NOTA MEDIA	100%		6,31
Corrección positiva / Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST		**Bien**	**6,31**
PRECIO/CALIDAD		**Bien**	
Precio (recomendado por el distribuidor)		7.990 Pesetas	48 €
Cálculo de la nota precio/calidad		7.990 / 6,31 = 1.266 = Bien	

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO

1 Sal del gallinero y en el lateral de uno de los barracones encontrarás una hoja de las tijeras ❶, en el mapa verás si algún enemigo se acerca ❷.



2 Cerciórate de que llevas la hoja contigo ❸ y vuelve al barracón número 17 ❹ para darle esa pieza a Mac. Esta te indicará dónde encontrar la segunda hoja.

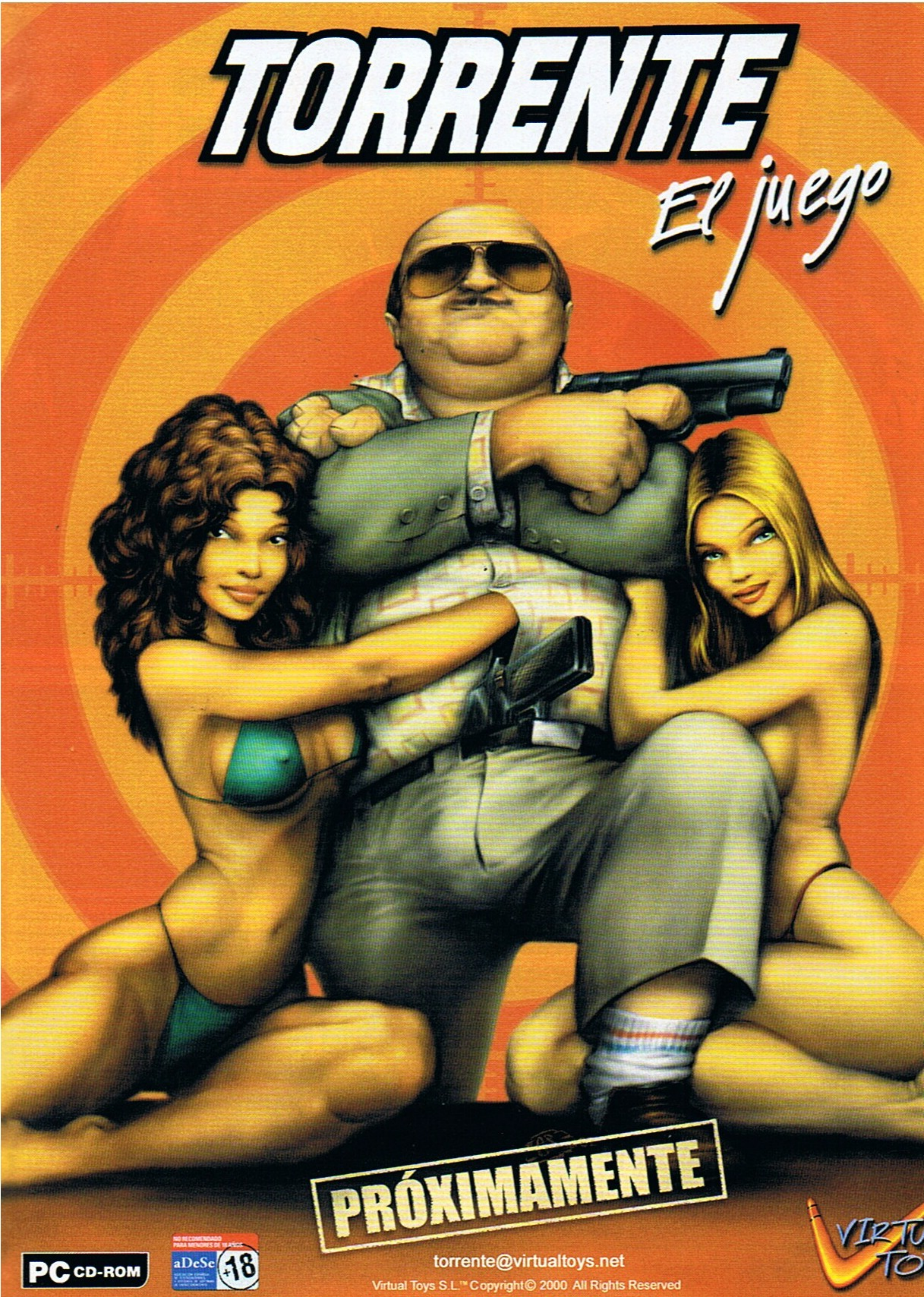




3 Dirígete al barracón número 16, encontrarás la otra parte de las tijeras entre dos de las literas ❺ recógela y vuelve al gallinero número 17.



4 Mac te dará las tijeras terminadas; ve a la parte superior con cuidado de no pisar en las cosas metálicas ❻ y corta justo por la zona oxidada ❼.


TORRENTE
El juego
PRÓXIMAMENTE
PC CD-ROM
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe
+18
torrente@virtualtoys.net
Virtual Toys S.L.™ Copyright© 2000 All Rights Reserved



ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



1 **Introducción.** Cada misión cuenta con una intro generada por el ordenador que nos revela los detalles ás importantes de la misión. El particular toque Star ek está presente en todos y cada unos de los detalles.



2 **Desembarco.** La llegada a la nave bayoriana acontece de una manera bastante desconcertante; la destrucción reina en cada uno de sus rincones y en una primera inspección no se atisba superviviente alguno.



3 **Apertura de puertas.** Empezamos a explorar la estancia y nos encontramos con una puerta cerrada. Para traspasarla sólo tenemos que acercarnos al cuadro de mandos y nuestro protagonista se encarga del resto.



7 **Ataques.** Contamos con dos armas para atacar a los enemigos. La primera tiene menos potencia pero su unición se regenera; la segunda es mucho más potente ero debemos buscar cargadores para recargarla.



8 **Uso de escáner.** Muchos enemigos están dotados de barreras con una frecuencia variable. Usando el Tricorder podremos conocer a la perfección las características de cualquier elemento que tengamos delante.



9 **Estrategias.** En la base existen diferentes recipientes que contienen sustancias nocivas a presión. Si logramos llevar a un enemigo hasta sus inmediaciones, al destruirlo la explosión le dañará considerablemente.

Juego de Acción-Aventura para PC | Encuentra los Orbes Perdidos antes de que caigan en manos enemigas.



The Fallen: Star Trek Deep Space Nine» está basado en la famosa serie americana "Espacio Profundo Nueve" de tan grato recuerdo entre los *trekkies*. Gracias a la licencia de la Paramount, muchas de las situaciones, lugares y nombres serán reconocibles para sus fans, que encontrarán un atractivo añadido, al descubrir que la aventura está basada en uno de los capítulos perdidos que tenían como principal escenario de la acción la enigmática estación espacial "Espacio Profundo Nueve".

Estamos al final del periodo de dominación cardesiana sobre el planeta Bayor. Tras largos años de tiranía, sus habitantes se hallan en disposición de quebrar el yugo opresor de los cardesianos, y para asestar el golpe final piden ayuda a la Federación de Planetas Unidos. Siguiendo órdenes, el Capitán Benjamín Sisko y su tripulación se instalan en una antigua mina orbital cardesiana bautizada como "Espacio Profundo Nueve". Pero antes de que la Federación pueda hacerse con el control de la base, se descubre que en un laboratorio clandestino se está llevando a cabo un experimento con unos orbes que pueden poner en peligro todo el universo.

En el momento de la llegada del capitán, un agujero de lombriz se abre cerca de la Estación marcando una nueva época en la historia del universo; gracias a él la posibilidad de viajar hasta el otro extremo de la Galaxia es viable. De esta forma, el planeta Bayor se convierte en un importante punto para el comercio y la mezcla de culturas, pero una amenaza insospechada acecha al otro lado de esa puerta: razas desconocidas nada pacíficas...

Nuestra misión será controlar los orbes para evitar que caigan en manos equivocadas.

CÓMO SE JUEGA

Como buen juego de acción y aventura, «The Fallen» posee una simpleza engañosa. Los controles básicos son sencillos de aprender; todos los movimientos se realizan con los cursores del teclado, quedando los botones del ratón para los disparos, pero a la hora de realizar acciones más complejas, surgen complicaciones y es recomendable redefinir los comandos a nuestro gusto. La práctica y el estudio del tutorial de cada personaje resultarán de capital importancia para ayudarnos a mejorar nuestras habilidades y entender el desarrollo de los controles.

«The Fallen» es un título directo ya que no posee ningún otro modo de juego aparte de la propia aventura con los tres personajes, por lo que en cuanto comencemos a jugar nos veremos inmersos en la trama. Los objetivos se van añadiendo a la trama principal según se desarrolla la partida a través de sus 24 fases, y de igual manera iremos descubriendo todos los rincones de esta mítica estación espacial, incluyendo zonas que jamás se habían mostrado en la serie.

El modo de juego es el mismo para cada una de las fases. Se basa en la exploración del escenario superando obstáculos, rescatando inocentes y destruyendo todo lo que se acerque con intenciones poco amistosas.

Para llevar a cabo nuestra misión con ciertas garantías de éxito, contamos con diferentes artilugios y armas. Con este equipo podremos analizar todo tipo de enemigos o personas, teletransportar objetos o pedir ayuda y consejos a nuestros oficiales en la base. Por otra parte, un detalle que resulta muy interesante es que las armas tienen una doble función, y muchas han de calibrarse según el tipo de enemigo al que nos enfrentemos. Esto nos obligará a meditar la estrategia a seguir en vez de liarnos a tiros.

Cada personaje tiene sus propias habilidades que debemos utilizar según lo re quiera la situación, pu diendo así saltar, andar co sigilo, golpear con las extremida des, encaramarse a riscos, etc., to das esenciales para superar d versos momentos claves de l aventura.

VALORACIÓN

De entre las muchas virtude que tiene este «The Fallen» un de las más remarcables reside e el trabajado y preciosista apar tado gráfico. Collective Studio se ha encargado de programa el juego utilizando el motor v sual de «Unreal Tournament», encontrándonos

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



4 Ascensores. Los elevadores cuentan habitualmente con dos botones, uno de subida y otro de bajada. El de subida se encuentra en una plataforma, el de bajada tenemos que accionarlo desde fuera de ésta.



5 Evacuar Heridos. Tendremos que sacar a los supervivientes de la nave bayoriana uno a uno por medio del intensificador de señal. Para ello sólo debemos seleccionarlo en el menú y activarlo con el botón entrar.



6 Alienígenas. Parece ser que no estamos solos en la nave bayoriana. Un torpedero alienígena está tratando de evitar la evacuación de supervivientes, así que debemos andarnos con cuidado.



10 Sala Electrificada. Para conseguir rescatar a una bayoriana atrapada por una barrera de electricidad, debemos tratar de coger carrerilla y saltar sin tocar en ningún momento el espacio electrificado.



11 Recuperar Energía. En el lugar más inesperado podremos encontrar diferentes sprays para curar las heridas que hayamos sufrido. Será importante estar siempre alerta cuando crucemos diferentes escenarios.



12 Fin de la Cubierta 1. Ya hemos rescatado a todos los supervivientes de la primera cubierta de la nave bayoriana. Pero la fase no termina aquí, una segunda cubierta aún más complicada y difícil nos espera.

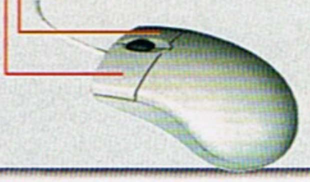
CONTROLES BÁSICOS

eclado:

o ⇧: Avanzar
o ⇩: Retroceder
o ⇦: Izquierda
o ⇨: Derecha
: Agacharse
: Saltar
: Comunicador
: Tricorder

Ratón:

Botón izquierdo: Disparar
Botón derecho: Disparo especial



n unos personajes bastante dados, poseedores de una imación casi perfecta y unos enarios variados y repletos de talles.

l sonido es fantástico y envol-nte; tanto los 57 temas com-estos como los realistas efec- de sonido diseñados, elevan apartado técnico del progra- a cotas de gran calidad.

odos estos detalles hacen que ambientación de «The Fallen: r Trek Deep Space Nine» se eda catalogar de absor-nte y cuidada, creando sión y atmósferas de-osegantes que pue-n llegar incluso a pirarnos terror ando al adentrar-s en una estancia a curas intuimos al echo la presencia im-cable del enemigo.

l desarrollo del juego ulta muy variado bido a que las mi-nes difieren para la protagonista. Esto implica diferentes puntos de vista sobre la historia y, lo mejor de todo, una gran disparidad de situaciones de la que pocos títulos pueden presumir. Ciertamente no estamos ante un título para jugadores inexpertos en este tipo de aventuras. La dificultad que entrañan las misiones, ya sea por la dureza de los enemigos o por el propio diseño del nivel, hará que los más noveles se atasquen con relativa facilidad.



«The Fallen: Star Trek Deep Space Nine», por su ambientación, intriga y la absorbente acción que nos propone es uno de los mejores juegos del género existentes en el mercado en estos momentos, muy bien localizado a nuestro idioma y a un gran precio.

Más información sobre cómo instalar este juego en la Pág.89.

DETALLES DEL JUEGO





1 Localización: FX Interactive ha hecho un gran trabajo de localización; voces y textos están en castellano.

2 Iluminación: el motor gráfico de «Unreal Tournament» proporciona una ambientación fantástica en cada fase.





3 Interfaz: la salud, el inventario y el tipo de arma aparecen o desaparecen con sólo pulsar un botón.

4 Tutorial: sencillo y completo, pero sobre todo útil ya que nos enseña muchas triquiñuelas para avanzar.

VERSIÓN COMENTADA

PC (Win 95/98/ME)

RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE



The Fallen

Distribuidor: FX Interactive
Productor: Simon&Schuster Int. • Desarrollador: Collective
Teléfono de Información: 91 799 01 10
Fax de Información: 91 799 12 25

Versión de Nintendo 64	No
Versión de Game Boy Color	No
Versión de PlayStation	No
Versión de PlayStation 2	No
Versión de Dreamcast	No
Edad recomendada:	Mayores de 16 años
Adecuado para:	Jugadores Expertos

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**52%**		**7,12**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)	5,00
Vida del juego	6%	Larga	7,00
Nivel de detalle de personajes y escenarios	4%	Bastante cuidados	8,00
Animación-Movimientos de los personajes	3%	Casi perfectos	8,00
Música	2%	Muy buena	9,00
Efectos de Sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos-Voces	2%	Doblaje profesional	9,00
Textos-Subtítulos	2%	Bien adaptados	8,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado/Ratón / Aceptable	5,00
Alicientes para el jugador			
Realismo	3%	Destacable	7,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Intensidad	3%	Alta	7,00
Variedad de Situaciones	3%	Más que suficiente	6,00
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Aguda	7,00
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**3%**		**7,33**
Teléfono de Asistencia Técnica	2%	91 799 12 75	6,00
Ayuda en Internet	1%	Castellano (www.fxplanet.com)	10,00
INSTALACIÓN	**5,4%**		**9,07**
Dificultad de la Primera Instalación (Comprobado)	2%	Arranque automático	10,00
¿Indica Espacio Necesario en Disco? (Espacio Utilizado en Megabytes, Medido)	0,5%	No (692 Megabytes)	0,00
¿Indica Espacio libre existente en Disco? (Comprobado)	0,5%	Sí	10,00
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1,4%	0	10,00
Idioma de las Instrucciones de instalación (Comprobado)	1%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**		**6,00**
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)	2%	Adecuado (D,F,G,H,I,J)	6,00
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD CON LAS SIGUIENTES 24 TARJETAS DE SONIDO	**10,8%**		**10,00**
Probado en 24 tarjetas		Funciona con las 24 tarjetas de sonido (más información en ● Pág.14)	

PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 36 CONFIGURACIONES			**10,8%**			**7,47**
PROCESADOR-MEMORIA	**TARJETA DE VÍDEO 1**	**TARJETA DE VÍDEO 2**				
Pentium 166/32 MB	MicroHiscore Voodoo 1	Voodoo 3 2000 16MB PCI	0,6%	No funciona	No funciona	0,00
Pentium 166/32 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	No funciona	No funciona	0,00
Pentium 166/32 MB	Hercules Stingray Voodoo Rush	Creative 3D Blaster Banshee	0,6%	No funciona	No funciona	0,00
Celeron 333/64 MB*	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Hay parones	A saltos	3,50
Celeron 333/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Hay parones	Hay parones	4,00
Celeron 333/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Hay parones	7,00
Pentium II 350/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
Pentium II 350/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
Pentium II 350/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
AMD K6-II 500/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
AMD K6-II 500/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
AMD K6-II 500/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
Pentium III 600/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
Pentium III 600/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
Pentium III 600/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
AMD Athlon 700/256 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
AMD Athlon 700/256 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,00
AMD Athlon 700/256 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,00

	Porcentaje		Nota
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**7%**		**5,71**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución - profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,00
Ajustes de música	1%	Sí	10,00
Ajustes de efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	3%	No	0,00
OTROS DATOS	**9%**		**9,00**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	3 personajes, 25 misiones y 12 armas	8,50
Opciones de guardar partida (comprobado)	3%	En cualquier momento	10,00
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado/Ratón	4,00
Idioma (comprobado)	3%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,63**
Corrección positiva / Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST		**Notable** ←	**7,63**
PRECIO/CALIDAD		**Sobresaliente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)		2.995 Pesetas	18 €
Cálculo de la nota precio/calidad		2.995 / 7,63 = 393= Sobresaliente	



VANISHING POINT
Hay puertas
que debes abrir antes de continuar
Lanzamiento Dreamcast: Principio de febr
Lanzamiento PlayStation: Finales de febr
Volante recomendado: McLaren Steering Wheel
¿Vas a pasar
otra página más de tu vida?
Acclaim
www.acclaim.com
Dreamcast
PlayStation
Acclaim® & ©2000 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Vanishing Point® & Clockwork Games® © 2000 Clockwork Games Ltd. All rights reserved. SEGA and Dreamcast are registered trademarks or trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



Juego de Simulación para PC | Recupera tu trono usurpado con la máquina de guerra perfecta.

Mechwarrior 4 Vengeance» nos pone a los mandos de un gigantesco robot de más de 12 metros de altura y 80 toneladas de peso conocido como Battletech. Gracias a esta máquina de guerra podremos hacer frente a un montón de arriesgadas misiones en un futuro apocalíptico... El juego nos traslada al futuro hasta situarnos en el año 3063 en el que tomamos el papel de príncipe desterrado de un planeta sumido en una guerra civil. Después de mucho tiempo en el exilio, volvemos a nuestro reino y nos encontramos con un panorama bastante poco halagüeño: nuestra familia ha sido asesinada, el trono que nos correspondía usurpado y un caos total entre la población. La única forma de que el río vuelva a su cauce, resulta de reorganizar las fuerzas que aún nos son fieles para destruir a los traidores. Para ello, seremos los afortunados poseedores de un ejército de Battletech.

CÓMO SE JUEGA

Aunque «Mechwarrior 4 Vengeance» se puede jugar con teclado y ratón, la manera más sencilla de aprovecharlo al máximo recae en utilizar un joystick multifunción. Con esta palanca de control, podemos acceder de una forma rápida y cómoda a todos los controles de estos robots gigantescos.

Como buen simulador, en el que las misiones son parte de la columna vertebral del juego, el programa cuenta con 25, divididas en campañas en las que la dificultad progresa según los resultados obtenidos.

Para demostrar que somos los mejores en el campo de batalla, lo primero que tenemos que tener claro es el funcionamiento de nuestro robot. Para ello, el tutorial es de visita obligatoria, ya que nos enseñará a mover, disparar y entender la máquina que controlamos. Una vez que hemos aprendido a manejar nuestro mech, es hora de entrar

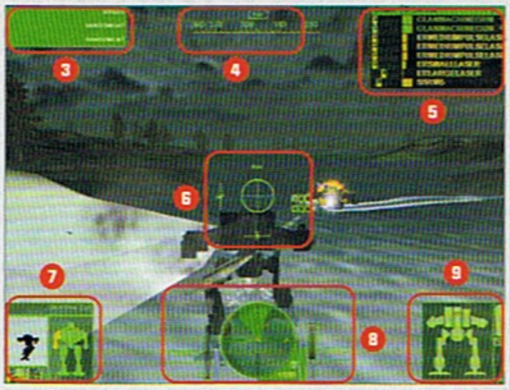
ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



La gran diversidad de enemigos del juego, –terrestres, aéreos, acuáticos...– nos obliga a pensar la estegia antes de atacar.



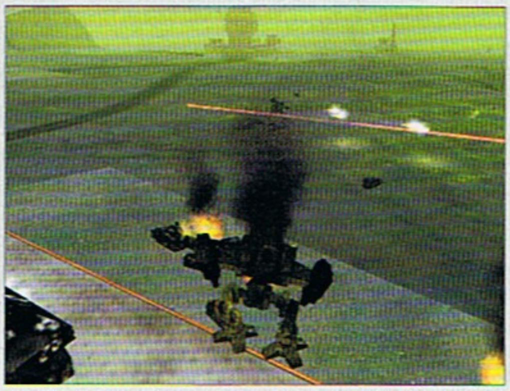
2 En algunas misiones contaremos con el apoyo de otros compañeros. Si no tenemos cuidado, podremos entrar en un fuego cruzado (1) (2) preocupante.



3 Disponemos de amplia información: visor multifuncional (3), punto de navegación (4), armas (5), punto de mira (6), objetivo (7), radar, velocidad (8) y daños (9).



Las misiones se rigen por objetivos primarios y secundarios. Si queremos ganar debemos tener en nta este indicador. (10)



5 Si sometemos a nuestro robot a un trabajo continuo, se sobrecalentará desconectándose unos segundos. Mucho cuidado de que no ocurra en la batalla.



6 A los robots de apoyo podemos darles órdenes pulsando F1 y seleccionando cualquiera de las opciones que aparecen en el cuadro (11).

DETALLES DEL JUEGO



Es más que recomendable, nada más empezar a jugar, echar un vistazo al útil y completo tutorial que nos presenta «Mechwarrior 4 Vengeance».



El editor nos permite crear a partir de otros modelos, un robot a medida. Tonelaje, armas, color o diseño son algunas de las características a modificar.

en acción seleccionando el modo campaña o el de inicio rápido. En el primero, nos encontramos con una estructurada lista de misiones que están enlazadas entre sí mediante un hilo argumental.

La segunda opción nos mete directamente en la acción, pudiendo elegir todas las misiones disponibles y jugarlas en el orden que gustemos.

Cuando nos encontremos en el fragor de la batalla, debemos tener en cuenta la gran cantidad de detalles que alejan a este simulador de los desarrollos más arcades: la velocidad, el tipo de armamento, el terreno, las órdenes principales de la misión y la coordinación de las otras unidades, entre muchas otras cosas, son vitales para cumplir nuestro objetivo.

Microsoft también ha incluido un modo multijugador en el que poner nuestra pericia a prueba. Con un máximo de 16 personas por partida, el desarrollo cambia soberanamente ya que está enfocado casi por completo a la destrucción absoluta.

VALORACIÓN

«Mechwarrior 4 Vengeance» es bastante sencillo de comprender si somos lo suficientemente pacientes para leernos el manual de instrucciones y profundizar en el tutorial, detalle que se agradece enormemente por la complejidad que encierran los simuladores. Como juego de este tipo, resulta bastante sencillo de manejar y jugar, aunque desde luego no es comparable a desarrollos arcades. Visualmente resulta muy espectacular controlar máquinas de un tamaño gigantesco, disparándose, saltando y destrozando cualquier tanque con sólo pisarlo. Además, las campañas y misiones son bastante variadas en todos los niveles, tanto en sus escenarios como en su jugabilidad.

«Mechwarrior 4 Vengeance» es un título ideal para iniciarse en el campo de la simulación, ya que sin resultar un arcade de disparos puro y duro, es sencillo de jugar y entender, por lo que los usuarios menos experimentados aprenderán según las misiones se vayan complicando poco a poco.

Más información sobre cómo instalar este juego en la ●Pág.89.

CONTROLES BÁSICOS

Teclado Numérico:
- [4]: Girar a la izquierda
- [6]: Girar a la derecha
- [7]: Cabina a la izquierda
- [9]: Cabina a la derecha
- [8]: Levantar vista
- [2]: Bajar vista

Teclado Normal:
- [+]: Acelerar
- [-]: Desacelerar / Marcha atrás
- [J]: Salto
- [Insert]: Disparo 1
- [Inicio]: Disparo 2
- [RePag]: Disparo 3

VERSIÓN COMENTADA

PC (Win 95/98/ME)

RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE



MechWarrior 4 Vengeance

Distribuidor: Microsoft España
Productor: Microsoft • Desarrollador: Fasa Interactive
Teléfono de Información: 91 807 99 99
Fax de Información: 91 803 83 10

Versión de Nintendo 64	No
Versión de Game Boy Color	No
Versión de PlayStation	No
Versión de PlayStation 2	No
Versión de Dreamcast	No
Edad recomendada:	Mayores de 11 años
Adecuado para:	Jugadores noveles

			Porcentaje			Not
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)			52%			7,1
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego			6%	Medio (tiene tutorial)		5,0
Vida del juego			6%	Larga		7,0
Nivel de detalle de personajes y escenarios			4%	Bastante cuidados		8,0
Animación-Movimientos de los personajes			3%	Casi perfectos		8,0
Música			2%	Buena		8,0
Efectos de Sonido			3%	Muy buenos		9,0
Diálogos-Voces			2%	Convincentes		7,0
Textos-Subtítulos			2%	Bien adaptados		8,0
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta			5%	Joystick / Sin problemas		7,0
Alicientes para el jugador						
Realismo			3%	Muy conseguido		8,0
Argumento			4%	Sugerente		8,0
Intensidad			3%	Muy alta		8,0
Variedad de Situaciones			3%	Más que suficiente		6,0
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)			6%	Adecuada		6,0
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE			3%			7,3
Teléfono de Asistencia Técnica			2%	902 197 198		6,0
Ayuda en Internet			1%	Castellano (www.microsoft.com/spain/juegos)		10,0
INSTALACIÓN			5,4%			10,0
Dificultad de la Primera Instalación (Comprobado)			2%	Arranque automático		10,0
¿Indica Espacio Necesario en Disco? (Espacio Utilizado en Megabytes, Medido)			0,5%	Sí (473 MB mínimo y 1057 MB máximo)		10,0
¿Indica Espacio libre existente en Disco? (Comprobado)			0,5%	Sí		10,0
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)			1,4%	0		10,0
Idioma de las Instrucciones de instalación (Comprobado)			1%	Castellano		10,0
MANUAL DE INSTRUCCIONES			2%			6,0
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)			2%	Adecuado	(A,C,D,G,I,J)	6,0
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD CON LAS SIGUIENTES 24 TARJETAS DE SONIDO			10,8%			10,0
Probado en 24 tarjetas				Funciona con las 24 tarjetas de sonido (más información en ●Pág.14)		
PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 36 CONFIGURACIONES			10,8%			7,6
PROCESADOR-MEMORIA	**TARJETA DE VÍDEO 1**	**TARJETA DE VÍDEO 2**				
Pentium 166/32 MB	MicroHiscore Voodoo 1	Voodoo 3 2000 16MB PCI	0,6%	No funciona	No funciona	0,0
Pentium 166/32 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	No funciona	No se puede jugar	0,0
Pentium 166/32 MB	Hercules Stingray Voodoo Rush	Creative 3D Blaster Banshee	0,6%	No funciona	No funciona	0,0
Celeron 333/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Hay parones	Ralentización leve	6,0
Celeron 333/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Ralentizado	Ralentización leve	7,0
Celeron 333/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
Pentium II 350/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Ralentizado	Ralentización leve	7,0
Pentium II 350/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Ralentización leve	Ralentización leve	8,0
Pentium II 350/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
AMD K6-II 500/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
AMD K6-II 500/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
AMD K6-II 500/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
Pentium III 600/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
Pentium III 600/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
Pentium III 600/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
AMD Athlon 700/256 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
AMD Athlon 700/256 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
AMD Athlon 700/256 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,0
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN			7%			10,0
Menús de configuración en castellano			1%	Sí		10,0
Ajustes de resolución - profundidad de color			1%	Sí/Sí		10,0
Ajustes de música			1%	Sí		10,0
Ajustes de efectos de sonido			1%	Sí		10,0
Ajustes de dificultad			3%	Sí		10,0
OTROS DATOS			9%			8,3
Variedad de elementos del juego (comprobado)			2%	21 Mech, 50 armas y 25 misiones		8,0
Opciones de guardar partida (comprobado)			3%	En momentos concretos		7,0
Dispositivos de control compatibles			1%	Teclado/Ratón, Joystick, Pad de control		8,0
Idioma (comprobado)			3%	Castellano		10,0
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)			0%	1/16		
NOTA MEDIA			100%			7,9
Corrección positiva / Corrección negativa						
RESULTADO DEL TEST				**Notable** ←		7,9
PRECIO/CALIDAD				**Bien**		
Precio (recomendado por el distribuidor)				7.990 Pesetas		48
Cálculo de la nota precio/calidad				7.990 / 7,94 = 1.006 = Bien		

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



1 El primer paso es elegir la clase de nuestro personaje. Hay tres: los Hunters, que usan armas ortantes; los Rangers, que basan su poder en las istolas y fusiles; y los Forces, que utilizan la magia.



2 Una vez elegida la clase llega el momento de decidir la apariencia del protagonista. Alto, bajo, gordito, delgado, calvo o con pelo metálico son algunas de las opciones que tenemos.



3 Llega el momento de decidir si queremos compartir esta gran aventura con otros jugado- es –modo *on-line*–o, por el contrario, embarcarnos olos –modo *off-line*–. El juego es el mismo.



4 El sistema de golpes es bastante sencillo. Para realizarlos, sólo debemos pulsar el botón de ataque tres veces consecutivas. Si lo hacemos bien, nos ahorraremos muchos problemas.



5 Dependiendo de la clase de nuestro protagonista, la elección de armas 1 variará. Cada nemigo tiene una estrategia y debemos conocer uál funciona más certeramente con cada uno.



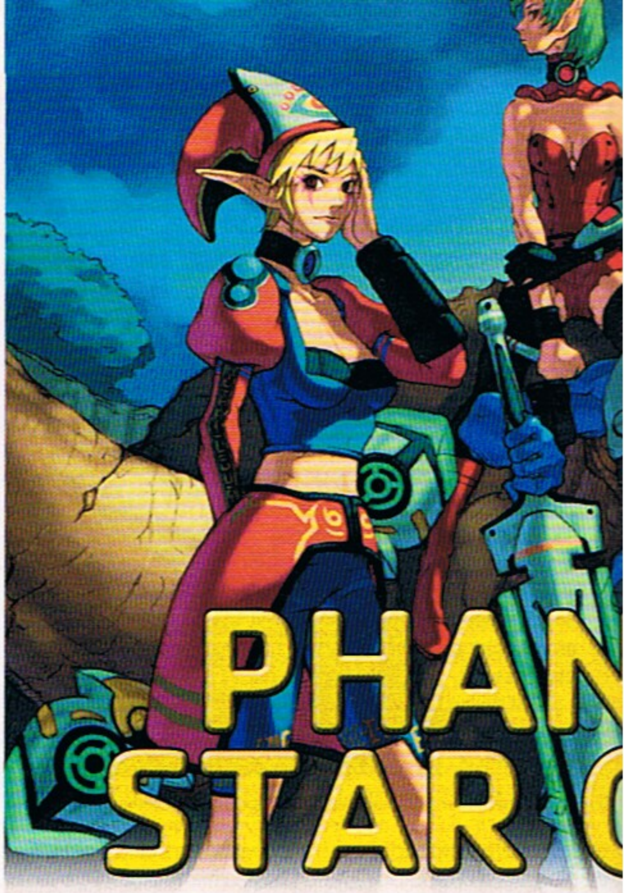
6 Los menús de pantalla son: energía y maná disponible 2, el mapa que informa de los caminos y enemigos 3, botones de acceso directo 4 y la raza del enemigo 5.



7 En «Phantasy Star Online» contamos con un sistema de protección basado en barreras 6. stas actúan de una manera automática cuando amos a recibir el golpe... pero a veces fallan.



8 Cada raza tiene una estrategia que debemos saber evitar. Su diseño es bastante bueno, pero cabe destacar la dureza y tamaño de los jefes finales que nos pondrán las cosas muy difíciles.



Juego de Rol para Dreamcast | Si cuando oyes la palabra rol sales corriendo, esta es una ocasión de oro para que pierdas el miedo. ¡Ánimo que no es para tanto!

Phantasy Star OnLine» nos propone una historia apasionante que nos traslada a un escenario futurista donde podemos reconocer las claves de la cienca ficción y el rol.
La vida en el planeta Tierra se está apagando y es preciso buscar otro lugar para colonizarlo: por eso, el proyecto Pioneer se pone en marcha. La nave de transporte interestelar Pioneer 1 se dirige hacia el planeta Ragol con la misión de preparar la entrada de una segunda misión. Al llegar ésta a la órbita del planeta pierde el contacto con la Tierra tras una terrible explosión...

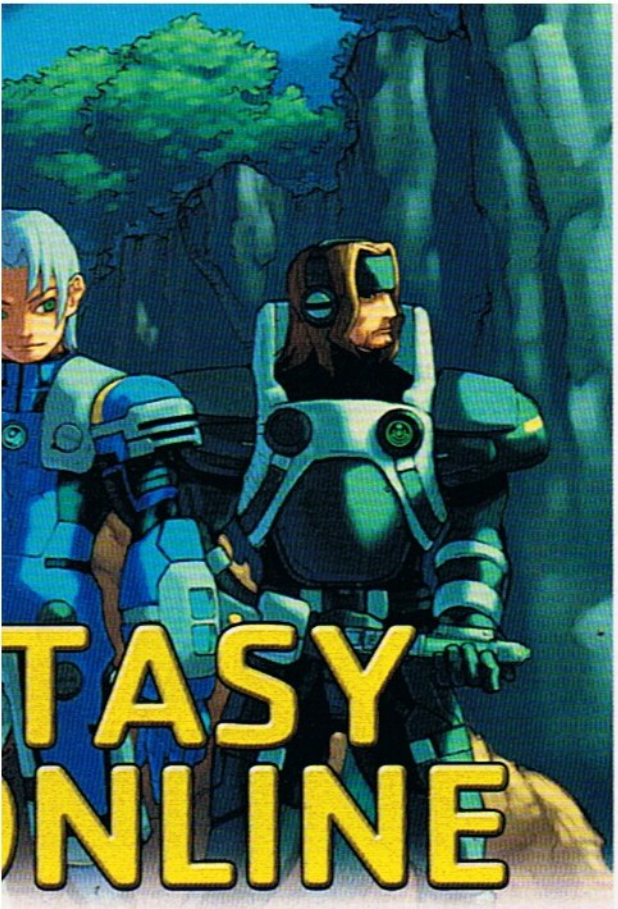
Nuestro objetivo es buscar a todos los supervivientes de la primera expedición y descubrir la terrible verdad que esconde el planeta.

CÓMO SE JUEGA

El mando de control de Dreamcast es el mejor arma, junto con el teclado para enviar men-

Acción y rol autorizado para todos los públicos.





sajes, a la hora de disfrutar de «Phantasy Star Online». Todo lo básico en el momento de empezar y desenvolvernos en su mundo se consigue con sólo siete botones. Nuestro personaje puede atacar, lanzar magias, correr y un sinfín de acciones que iremos descubriendo poco a poco.

Para jugar con «Phantasy Star Online» lo primero que debemos decidir es si queremos compartir la aventura con otras tres personas, eligiendo el modo *on-line* o, por el contrario, si preferimos terminarla en solitario. Una vez dentro del juego nos encontramos con diferentes misiones. Aunque cada una tiene sus peculiaridades, comparten un desarrollo bastante lineal: entrar en el escenario, avanzar explorando todo los recovecos, acabar con cualquier amenaza enemiga y llegar hasta el jefe final.



VALORACIÓN

«Phantasy Star Online» nos ha impresionado por el cuidado que sus autores han puesto en todos los detalles del juego, tanto visuales como sonoros, y por el equilibrio conseguido en la jugabilidad. La belleza de sus entornos, lo trabajado de su ambientación y la perfección técnica a la que ha llegado Sonic Team, convierten a «Phantasy Star Online» en un espectáculo visual. El desarrollo, además de trepidante, resulta muy interesante gracias, sobre todo, a la confianza que debemos depositar en nuestros compañeros en el modo *on-line* para finalizar las trabajadas misiones.

Aunque, tratándose de un juego de rol, a priori, tres clases de personajes pueden parecer pocas, todas tienen una función clave en el desarrollo de la aventura y combinarlas en una partida *on*-line, nos hace sentir parte integrante de un verdadero equipo de héroes. Quienes decidan terminarse el juego en solitario mediante el modo *off-line*, encontrarán más dificultades que si lo hacen conectados. De todos modos, tratar de vencer a un dragón sin formar parte de un grupo nos costará mucho más tiempo, energía y esfuerzo que contando con amigos que nos ayuden a conseguirlo.

Lo que está claro es que en «Phantasy Star Online» encontraremos diversión para meses gracias a la acción que proporcionan las luchas y la posibilidad de jugar por internet.

Más información sobre cómo cargar este juego en la Pág.89.

VERSIÓN COMENTADA

Dreamcast — **RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE**

Phantasy Star Online

Distribuidor: Sega España
Productor: Sega • Desarrollador: Sonic Team
Teléfono de Información: 91 631 50 00
Fax de Información: 91 631 50 10

Versión de **Nintendo 64**	No
Versión de **PlayStation**	No
Versión de **PlayStation 2**	No
Versión de **Game Boy Color**	No
Versión de **PC (Win 95/98/ME)**	No
Edad recomendada:	Todos los públicos
Adecuado para:	Jugadores noveles

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**52%**		**7,58**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Corto	8,00
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,00
Nivel de detalle de personajes y escenarios	4%	Muy cuidados	10,00
Animación-Movimientos de los personajes	3%	Buenos	6,00
Música	2%	Buena	8,00
Efectos de Sonido	3%	Buenos	8,00
Diálogos-Voces*	2%	No tiene	0,00
Textos-Subtítulos	2%	Convincentes	7,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control / Óptima	9,00
Alicientes para el jugador			
Realismo	3%	De impresión	9,00
Argumento	4%	Interesante	9,00
Intensidad	3%	Trepidante	9,00
Variedad de Situaciones	3%	Insuficiente	3,00
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Aguda	7,00
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**3%**		**7,33**
Teléfono de Asistencia Técnica	2%	902 20 23 24	6,00
Ayuda en Internet	1%	Castellano (www.sega-europe.com)	10,00
INSTALACIÓN (CARGA)	**5,4%**		**10,00**
Complejidad de la primera instalación (para arrancar el juego)	2%	Arranque automático	10,00
Idioma de las instrucciones de carga	3%	Castellano	10,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**		**6,00**
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)	2%	Adecuado (A,C,D,G,H,J)	6,00
PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO DEL SONIDO	**10,8%**	El propio de la consola	**10,00**
PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO DEL VÍDEO	**10,8%**	Permite elegir entre 50Hz y 60 Hz	**8,00**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**7%**		**3,00**
Menús de configuración en castellano	1%	No	1,00
Ajustes de resolución - profundidad de color	1%	No/No	0,00
Ajustes de música	1%	Sí	10,00
Ajustes de efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	3%	No	0,00
OTROS DATOS	**9%**		**7,67**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	Tres clases, tres razas y cuatro fases	7,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	3%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control	1%	Pad de control (analógico)	4,00
Idioma (comprobado)	3%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en la misma consola/en red, datos del fabricante)	0%	1/4	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,66**
Corrección positiva / Corrección negativa		Sólo cabe un personaje en cada Visual Memory	-0,5
RESULTADO DEL TEST		**Notable** ←	**7,16**
PRECIO/CALIDAD		**Bien**	
Precio (recomendado por el distribuidor)		8.990 Pesetas	54,03 €
Cálculo de la nota precio/calidad		8.990 / 7,16 = 1.255 = Bien	

DETALLES DEL JUEGO



La introducción del juego nos pone en antecedentes.



El poder mágico nos permite curar y atacar fácilmente.

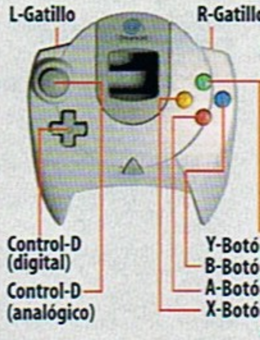


Podemos resucitar con una poción o volver a la nave.



Existe una web exclusiva que podemos visitar desde el juego.

CONTROLES BÁSICOS



L: Centrar la cámara
R: Cambiar accesos directos
Y: Escribir palabra
B: Usar objeto
A: Ataque normal
X: Ataque fuerte

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



1 Para empezar a jugar con «Quake III Team Arena» debemos poner, en la pantalla de pre-entación, el cursor sobre *Single Player* 1 y hacer *lic* en el botón izquierdo del ratón.



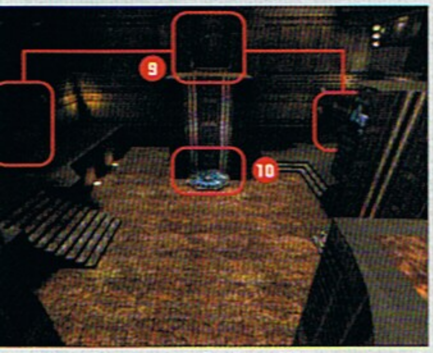
2 El siguiente paso será seleccionar el tipo de partida que queremos protagonizar 2 y el escenario en el que vamos a jugar 3. Para terminar, hacer *clic* en el botón 4 de continuar.



3 Nuestra misión en "Capture the Flag" es robar la bandera del equipo contrario que, casi empre, está colocada en el extremo opuesto del scenario. Debemos dar algunas instrucciones 5.



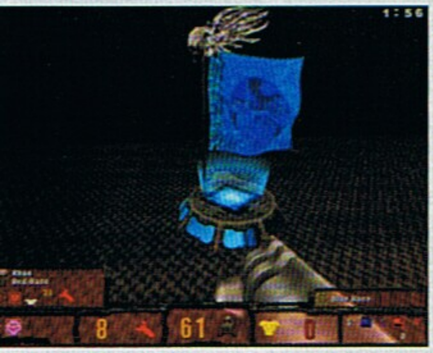
4 Llegar hasta la bandera enemiga no será fácil por los enemigos 6 que nos vamos a encontrar. Para evitarlo contaremos con potentes armas 7 e item de energía para recuperar vida 8.



5 En muchos escenarios hay diferentes caminos 9 por los que escapar en caso de peligro minente. Además, los saltadores 10 permiten ubir de un nivel a otro sin utilizar escaleras.



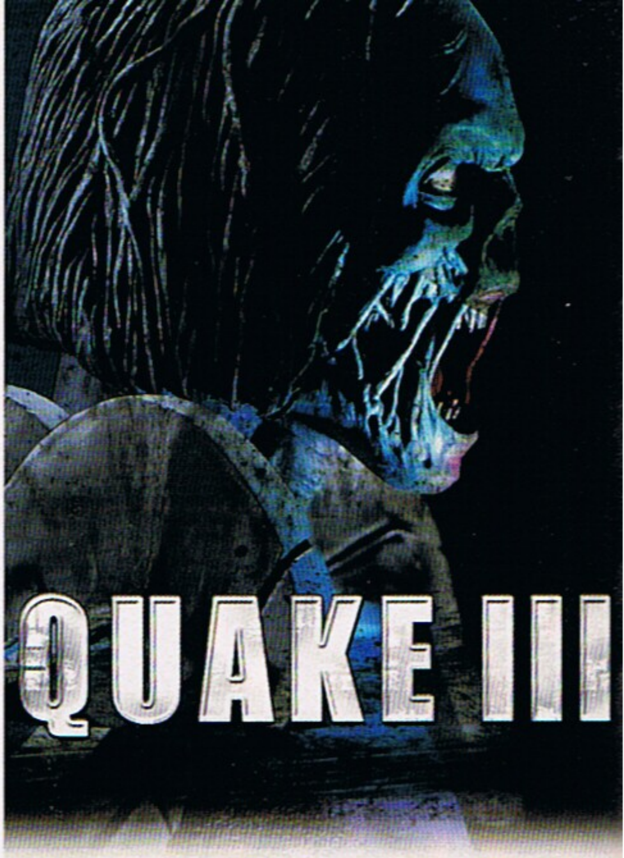
6 Estamos en plena base enemiga y nuestro objetivo se encuentra justo delante de nosotros 11. Los item 12 y armaduras 13 desaparecen rápidamente ante nuestros ojos... ¡a por ellos!



7 He aquí la bandera enemiga que pronto estará en nuestras manos. Ahora es el momento e volver a la base sin un solo rasguño. Si la per-emos, tendremos que volver a este lugar.



8 Normalmente, la cosa no será tan fácil porque cuando detectan que llevamos su bandera, los del equipo contrario se lanzan como locos a por nosotros. Esta vez hemos ganado 14...



Juego de Acción para PC | **El torneo más devastador de todo el universo vuelve con nuevas reglas, armas, escenarios y enemigos que eliminar sin escrúpulos.**

Id Software ha querido ir un poco más allá añadiendo al clásico una historia, un argumento para prolongar su ya de por sí larga vida. Los misteriosos Vadrigar son amantes del caos y la destrucción absoluta. Ellos crearon hace mucho tiempo la Arena Eternal, donde los gladiadores luchaban por sobrevivir en un ambiente completamente hostil. Los Vadrigar, para este nuevo torneo, han decidido agruparlos y, así, contar con nuevas categorías de juego. Nuestra misión será destruir todo lo que no esté en nuestro bando, confiando lo justo en la pericia de nuestros compañeros de equipo. Por eso, los Vadrigar han puesto a lo largo de todo el escenario una cantidad ingente de armas que tendremos que usar sabiamente.

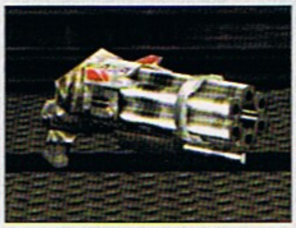
CÓMO SE JUEGA

«Quake III Team Arena» se controla mediante teclado y ratón. Y es, por otra parte, lo más aconsejable porque si nos arriesgamos a utilizar sólo teclas, lo más seguro es que la palabra derrota la llevemos, de por vida, tatuada en la frente.

En la mayoría de los modos de juego, nuestra misión será acabar con los enemigos que nos salgan al paso. Dependiendo de la categoría, además tendremos que conquistar una bandera, el alma de un enemigo o aniquilar un obelisco metálico defendido hasta la extenuación por el equipo contrario.

Aunque el desarrollo es bastante elemental, nos daremos cuenta de que en medio de este aparente caos existen útiles es-

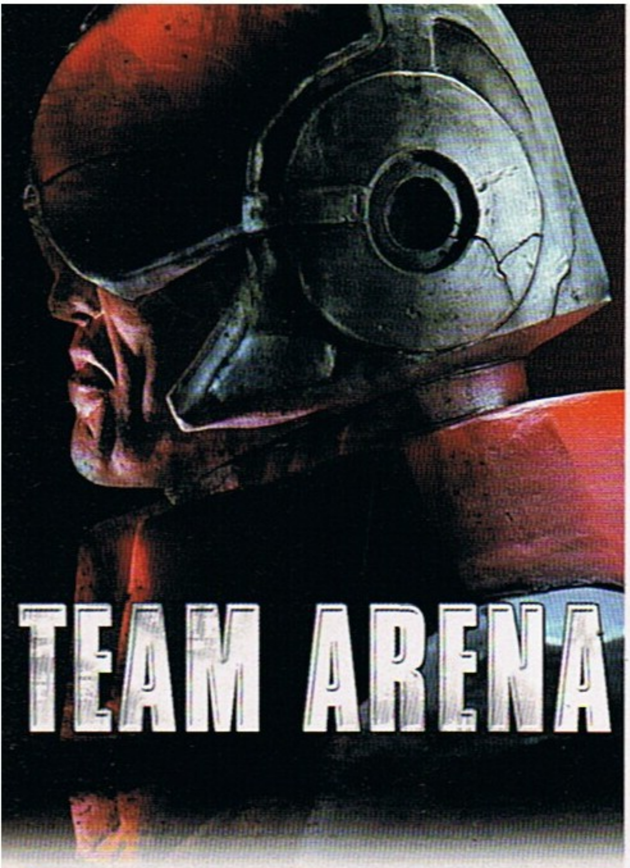
DETALLES DEL JUEGO



Armas: hay tres nuevas armas que son, si cabe, aún más devastadoras que las tradicionales.

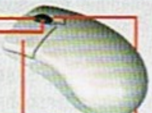


Items: seis son los nuevos objetos puestos en los escenarios de «Quake III Team Arena».



CONTROLES BÁSICOS

Teclas:
- W o ↑ : Avanzar
- S o ↓ : Retroceder
- ← : Izquierda
- → : Derecha
- Espacio : Saltar
- ↵ : (Intro) Usar item



Ratón:
- Botón izquierdo: Disparar
- Botón derecho: Saltar
- Botón central: Zoom
- Rueda: Cambiar de arma

trategias que podemos desarrollar: escoltar, acampar, atacar, defender y patrullar una zona.

VALORACIÓN

Es importante destacar que id Software ha buscado una fórmula mágica para hacer de cada rincón de los escenarios todo un reto, ya que nuestras habilidades como Quakers se verán exprimidas al tener que conocer cada milímetro del terreno.

La animación de los personajes una vez más flojea de vez en cuando, y resultan bastante normales cuando somos espectadores silenciosos de cada uno de los combates. Por su parte, los personajes controlados por la máquina no se muestran especialmente inteligentes, limitándose a ser más difíciles cuando su puntería pasa de infame a muy precisa...

«Quake III Team Arena» está enfocado a jugadores que busquen nuevas (que no muchas) armas, estrategias, personajes un sinfín de emociones fuertes. Eso sí, los más noveles que se conformen con ir poco a poco.

Más información sobre cómo instalar este juego en la ● Pág.89.

DETALLES DEL JUEGO



Modos de juego: capturar la bandera, el generador y destruir el Obelisco metálico.



Violencia: «Quake III Team Arena» se mantiene firme en el tema de enseñar mucha sangre. Aunque ha sido calificado para mayores de 15 años, creemos que subir la edad a 18 hubiera resultado mucho más adecuado.

VERSIÓN COMENTADA

PC (Win 95/98/ME) — RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE



Quake III Team Arena

Distribuidor: Proein
Productor: Activision • Desarrollador: id Solftware
Teléfono de Información: 91 384 68 80
Fax de Información: 91 766 64 74

Versión de **Nintendo 64**	No
Versión de **Game Boy Color**	No
Versión de **PlayStation**	No
Versión de **PlayStation 2**	No
Versión de **Dreamcast**	No
Edad recomendada:	Mayores de 15 años
Adecuado para:	Jugadores Expertos

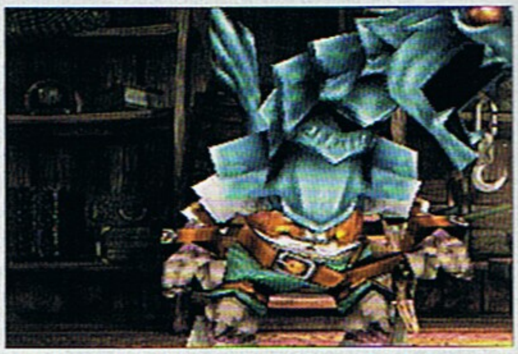
	Porcentaje		No
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**52%**		**6,**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,
Vida del juego	6%	Media	5,
Nivel de detalle de personajes y escenarios	4%	Bastante cuidados	8,
Animación-Movimientos de los personajes	3%	Correctos	4,
Música	2%	Pobre	3,
Efectos de Sonido	3%	Buenos	8,
Diálogos-Voces	2%	Sin traducir	1,
Textos-Subtítulos	2%	Sin traducir	1,
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado/Ratón / Óptima	9,
Alicientes para el jugador			
Realismo	3%	No es necesario	10,
Argumento	4%	Intrascendente	4,
Intensidad	3%	Enorme	10,
Variedad de Situaciones	3%	Insuficiente	3,
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Media	5,
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**3%**		**4,**
Teléfono de Asistencia Técnica	2%	91 384 69 70	6,
Ayuda en Internet	1%	No tiene (www.proein.com)	0,
INSTALACIÓN	**5,4%**		**4,**
Dificultad de la Primera Instalación (Comprobado)	2%	Mínima	9,
¿Indica Espacio Necesario en Disco? (Espacio Utilizado en Megabytes, Medido)	0,5%	No (819 Mb Con Quake III Instalado)	0,
¿Indica Espacio libre existente en Disco? (Comprobado)	0,5%	No	0,
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1,4%	20 Megabytes	1,
Idioma de las Instrucciones de instalación (Comprobado)	1%	En inglés	3,
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**		**4,**
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)	2%	Suficiente (A,D,G,I)	4,
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD CON LAS SIGUIENTES 24 TARJETAS DE SONIDO	**10,8%**		**10,**
Probado en 24 tarjetas		Funciona con las 24 tarjetas de sonido seleccionadas (más información en ● Pág.14)	
PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 36 CONFIGURACIONES	**10,8%**		**6,**

PROCESADOR-MEMORIA	TARJETA DE VÍDEO 1	TARJETA DE VÍDEO 2				
Pentium 166/32 MB	MicroHiscore Voodoo 1	Voodoo 3 2000 16MB PCI	0,6%	No se puede jugar	No se puede jugar	0,
Pentium 166/32 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	No funciona	A saltos	1,
Pentium 166/32 MB	Hercules Stingray Voodoo Rush	Creative 3D Blaster Banshee	0,6%	A saltos	No se puede jugar	1,
Celeron 333/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	A saltos	Hay parones	3,
Celeron 333/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Ralentizado	Ralentización leve	7,
Celeron 333/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Ralentización leve	Fluido	9,
Pentium II 350/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Hay parones	Ralentización leve	6,
Pentium II 350/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Ralentización leve	Fluido	9,
Pentium II 350/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Ralentización leve	Fluido	9,
AMD K6-II 500/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Se bloquea	Ralentización leve	4,
AMD K6-II 500/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Ralentizado	Fallos gráficos graves	4,
AMD K6-II 500/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Ralentización leve	Fluido	9,
Pentium III 600/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Se bloquea	Ralentización leve	4,
Pentium III 600/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Se bloquea	Fluido	5,
Pentium III 600/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,
AMD Athlon 700/256 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Se bloquea	Fluido	5,
AMD Athlon 700/256 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,
AMD Athlon 700/256 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,

POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**7%**		**8,**
Menús de configuración en castellano	1%	No	1,
Ajustes de resolución - profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,
Ajustes de música	1%	Sí	10,
Ajustes de efectos de sonido	1%	Sí	10,
Ajustes de dificultad	3%	Sí	10,
OTROS DATOS	**9%**		**2,**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	3 armas, 6 objetos y 4 modos de juego	4,
Opciones de guardar partida (comprobado)	3%	No tiene	0,
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado/Ratón, Pad de control	6,
Idioma (comprobado)	3%	Inglés	3,
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/10	
NOTA MEDIA	**100%**		**6,**
Corrección positiva / Corrección negativa		Para ser una ampliación, aporta pocas novedades	-0,
RESULTADO DEL TEST		**Bien** ←	**5,**
PRECIO/CALIDAD		**Notable**	
Precio (recomendado por el distribuidor)		4.995 Pesetas	30,02
Cálculo de la nota precio/calidad		4.995 / 5,52 = 905 = Notable	



FINAL FANTASY IX



1 El primer rival es este individuo enfundado en una cabeza de dragón, no opondrá resistencia alguna, ya que sólo pretende que nos habituemos a los combates.



5 Para salir victorioso sin rasguños, lo mejor es conocer bien al enemigo antes de atacar, para ello hay que descubrir cuál es su elemento.



9 Al llegar a Burmecia verás que todo ha sido devastado, ten mucho cuidado a la hora de avanzar, pues encontrarás muchas sorpresas.

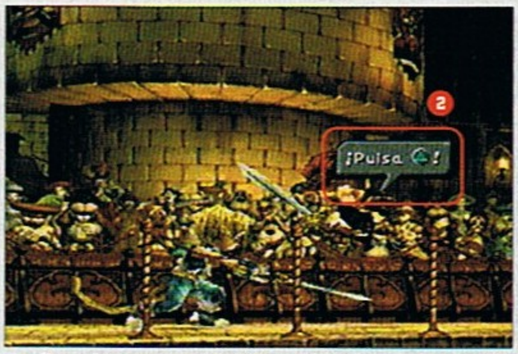
Juego de Rol para PlayStation | Vive todo el encanto de un mundo de fantasía amenazado por la locura de una reina. Trucos en la Pág. 68

Si algo caracteriza a todos los juegos de la serie «Final Fantasy» son sus cuidadas tramas y sus sorprendentes guiones, desarrollando, eso sí, cada título una nueva línea argumental. Ningún juego de la saga enlaza con los demás; cada parte cuenta con una historia y unos personajes diferentes que siempre nos transportan a un mundo lleno de magia, fantasía y misterio.

En «Final Fantasy IX» la historia narra las correrías de Yitán, un componente de la compañía de teatro Tantalus (que no es otra cosa que una tapadera para robar fácilmente), que se ve envuelto en el enrevesado plan de la reina de Alexandria para conquistar el mundo. Cuando Yitán y sus compañeros secuestran a la princesa de este país, descubren que en realidad ella quería salir del castillo para pedir ayuda a un reino vecino y descubrir lo que su madre está tramando.



2 Como el programa carece de voces, los traductores han querido dotar a cada personaje de su propia personalidad mediante los textos (1).



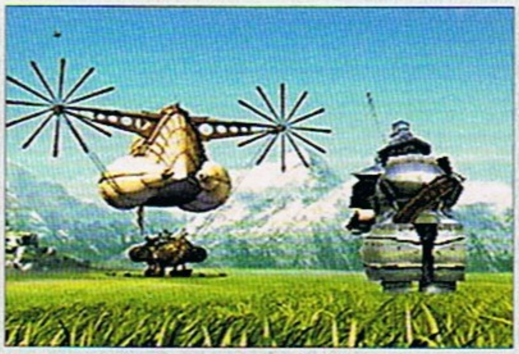
3 Entre la gran cantidad de mini-juegos es destacable éste, que propone un falso duelo en el que hay que hacer caso a las indicaciones del compañero (2).



4 Lo mejor es cerciorarse de que nada se queda atr para ello es conveniente mirar en todos y cada u de los rincones, por muy exagerado que nos parezca.



6 En una pequeña aldea al norte de Alexandria se desvelará uno de los secretos de la trama al descubrir una fábrica oculta bajo la aldea.



7 Cuando parece que no hay salida, siempre encontraremos un vehículo, o una persona, dispuesta a decirnos cuál va a ser nuestro siguiente destino.



8 Para terminar con el Vals Negro Nº1 (3) y Zilicon centra todos tus ataques en el Vals Negro Nº1, de pués en Zillcon y evitarás que se curen entre sí.



10 Esto es lo que veremos en un combate: el nombre del personaje (5), la vitalidad que le queda (6), los puntos mágicos (7) y la barra de turnos y la de trance (8).



11 Para conseguir abrir algunas puertas, debes hacer sonar las distintas campanas que irás recogiendo durante la aventura; de otra forma no lo conseguirás.



12 En el campo exterior nos ayudará un mapa (9) y si n acercamos a una zona en la que es posible entrar, el nombre aparecerá arriba (10).

Nuestro objetivo será desbaratar los siniestros planes de la reina Bhrane y descubrir por qué intenta someter a todos los habitantes del planeta. Una aventura apasionante donde a medida que avancemos, el amor, la traición y la pasión se cruzarán en nuestro camino.

CÓMO SE JUEGA

Nada más comenzar la aventura nos encontraremos solos ante todo un mundo en el que nadie ni nada nos explicará cómo debemos afrontar nuestro cometido. Pronto, en cuanto superemos unas cuantas pruebas de fácil resolución, nos desvelarán un útil tutorial que nos indica lo que debemos hacer.

Nuestro mayor reto será llegar a dominar los combates. Estos son precisamente otro de los elementos diferenciadores de la saga. El dinámico y práctico sistema de combates requiere, además de habilidad, algo de estrategia, ya que es preferible conocer primero al enemigo para saber cuál es el mejor modo de vencerle: a veces es mejor atacarlo con magias y otras hacer lo propio con la espada.

Pero, sin duda, lo fundamental es conocer todas la magias, ataques y objetos. Sólo de esta formas seremos capaces de utilizar sabiamente todos y cada uno de estos elementos. Los combates se desarrollan por turnos, utilizando un sistema de barras que indica el tiempo de espera hasta que llega el turno. Ante los ataques y las defensas, la máquina calcula todos los puntos que se reparten por las habilidades, fuerza, destreza, vitalidad... del personaje al que se ha golpeado o bien ha atacado, y así puede resolver cuál va ser el número de daño que el golpe va a provocar, o cuántos van a ser los puntos que nos restará a la vitalidad el ataque. Para ir aumentando estos puntos, los personajes van adquiriendo nuevos puntos de experiencia en combate, que se sumarán a los que ya tengan cuando salgan victoriosos de una confrontación. El número de puntos varía según la dificultad del enemigo al que se enfrenten.

Los ataques son de dos tipos: mágicos y físicos. Los mágicos son aquellos que se valen de algún elemento para atacar, ya sea agua, tierra, viento, fuego... Su nivel de devastación depende del elemento que controle el enemigo; de esta forma un enemigo de agua será muy vulnerable a los ataques de fuego y, sin embargo, los ataques de agua aumentarán su vitalidad.





os ataques físicos son aque-
s que se llevan a cabo con
ún tipo de arma o bien con
a habilidad que requiera es-
erzo físico, quitando más
ntos de vitalidad a aquellos
emigos especialistas en ma-
s o bien a quienes no cuen-
con equipo adecuado para
portar nuestras acometidas.
tro de los aspectos impor-
ntes para que el per-
naje sea poderoso
el equipo, me-
nte éste podrá
bir todas sus re-
tencias, apren-
r habilidades
evas o subir
puntos de
que.
quaresoft ha
adido un nuevo
ciente: unos pe-
eños mini-jue-
s que harán que
idemos momentá-
amente a la reina Bh-
ne y a todos sus secua-
s. El primero nos lo
contraremos al prin-
io de la aventura, y
nsistirá en hacer to-
lo que Black,
mpañero de Yitán,
s pida: que si pul-
el botón X, que si
esionar derecha....

VALORACIÓN

«Final Fantasy IX» es un programa complejo para quien no haya jugado con ningún otro juego de la serie, pero, tras ese pequeño esfuerzo inicial, sus fantásticas posibilidades garantizan la diversión plena.

Si a esto le añadimos el trabajado argumento y unos gráficos que han aprovechado toda la potencia de PlayStation, gracias a unas magníficas secuencias de introducción que rezuman realismo y unos escenarios previamente **renderizados** Pág.94 llenos de detalles imposibles de conseguir en **tiempo real** Pág.94, y una ambientación que ha sido cuidada hasta el más mínimo detalle para hacer más creíble ese mundo de fantasía, tendremos un cóctel de buenas intenciones que garantiza un buen rato genial. Una increíble saga que, año tras año, tiene la facilidad de sorprendernos con buenos juegos.

Más información sobre cómo cargar este juego en la Pág.89.



La princesa Garnet será una de las encargadas de parar los pies a la reina Bhrane.

VERSIÓN COMENTADA

PlayStation

RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE



Final Fantasy IX

Distribuidor: Infogrames España
Productor: Squaresoft • Desarrollador: Squaresoft
Teléfono de Información: 91 329 42 35
Fax de Información: 91 329 21 00

Versión de **Nintendo 64**	No
Versión de **Game Boy Color**	No
Versión de **PlayStation 2**	No
Versión de **Dreamcast**	No
Versión de **PC (Win 95/98)**	No
Edad recomendada:	Todos los públicos
Adecuado para:	Expertos

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	52%		7,48
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Prolongado	3,00
Vida del juego	6%	Larga	7,00
Nivel de detalle de personajes y escenarios	4%	Muy cuidados	10,00
Animación-Movimientos de los personajes	3%	Buenos	6,00
Música	2%	Excelente	10,00
Efectos de Sonido	3%	Muy buenos	9,00
Diálogos-Voces	2%	No tiene	0,00
Textos-Subtítulos	2%	Convincentes	7,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control / Sin problemas	7,00
Alicientes para el jugador			
Realismo	3%	De impresión	9,00
Argumento	4%	Apasionante	10,00
Intensidad	3%	Muy alta	8,00
Variedad de Situaciones	3%	Elevada	8,00
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Alta donde es necesaria	10,00
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE	3%		7,33
Teléfono de Asistencia Técnica	2%	91 747 03 15	6,00
Ayuda en Internet	1%	Pistas en cast. (www.square-europe.com/ff9)	10,00
INSTALACIÓN (CARGA)	5,4%		5,59
Complejidad de la primera instalación (para arrancar el juego)	2%	Arranque automático	10,00
Idioma de las instrucciones de carga	3%	En inglés	3,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	2%		7,00
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)	2%	Adecuado (C,D,E,G,H,I,J)	7,00
PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO DEL SONIDO	10,8%	El propio de la consola	10,00
PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO DEL VÍDEO	10,8%	Vídeo a pantalla completa	10,00
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	7%		2,86
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,00
Ajustes de resolución - profundidad de color	1%	No/No	0,00
Ajustes de música	1%	No	0,00
Ajustes de efectos de sonido	1%	Sí	10,00
Ajustes de dificultad	3%	No	0,00
OTROS DATOS	9%		7,89
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	8 personajes, 22 localizaciones	8,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	3%	En momentos concretos	7,00
Dispositivos de control	1%	Pad de control (analógico, digital)	4,00
Idioma (comprobado)	3%	Castellano	10,00
Número máximo de jugadores (en la misma consola/en red, datos del fabricante)	0%	1/0	
NOTA MEDIA	100%		7,62
Corrección positiva / Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST		Notable	7,62
PRECIO/CALIDAD		Suficiente	
Precio (recomendado por el distribuidor)		9.990 Pesetas	60.04 €
Cálculo de la nota precio/calidad		9.990 x 7,62 = 1.311 = Suficiente	

DETALLES DEL JUEGO



1 Pulsa ✖ cuando aparezca este signo.



2 Para salvar la partida busca un Moguri.



3 Cuando esta frase aparezca, pulsa Select y verás...



4 Al entrar en trance los puntos de ataque suben.

CONTROLES BÁSICOS



▲ : Abrir menús, cambiar de personaje en batalla.
● : Cancelar acción, Correr.
✖ : Aceptar una acción.
■ : Examinar, hablar.
Select: Mostrar ayuda, seleccionar mapa.



¡Exclusivas Centro MAIL!
CENTRO MAIL
¿Sueñas con ser
el Rey del Asfalto?
SUPER SORTEO Centro MAIL
Pues ahora podrás serlo. Compra cualquiera de los 10 productos marcados con el logotipo DREAMCAST o bien la propia consola en su configuración básica y podrás entrar en el sorteo de este magnífico deportivo Opel Speedster. Bonito, ¿eh?
SPEEDSTER
FOTO NO CONTRACTUAL
Si eres el afortunado ganador Centro MAIL habrás hecho tu sueño realidad te convertirás en el verdadero Rey del Asfalto. Consulta las bases en tu tienda Centro MAIL más cercana o bien en internet en www.centromail.es
PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 01-04-2001 HASTA EL 30-06-2001. SORTEO ANTE NOTARIO.
POKÉMON
¡Hazte con todos!
Nintendo
F1 Racing
¡Compra ya F1 Racing Championship y llévate un CRONÓMETRO DE REGALO! Además, participarás en el sorteo de 20 magníficos 360 MODENA THRUSTMASTER RACING WHEEL.
GAME BOY COLOR
6.990 PTS. cada uno
COMPRA TU POKÉMON ORO O PLATA Y TE REGALAMOS UN CABLE LINK
PLAYSTATION 2 + 30 DVD'S
149.900
DISFRUTA DEL MEJOR CINE CON PLAYSTATION 2
PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS
pedidos por teléfono 902 17 18 19
pedidos por internet www.centromail.es

O SEGURO
AS 500
RAS CARTAS

Computer Hoy Juegos

Gran Concurso



Durante los meses de Mayo, Junio y Julio COMPUTER HOY JUEGOS te invita a participar en este fantástico concurso. Para concursar sólo tienes que enviar el cupón de participación que saldrá publicado en Computer Hoy Juegos Nº3 (Julio) junto con los tres sellos que vamos a publicar en estos tres meses.

¡GANA MÁS DE 440 PREMIOS!

10

0 VIAJES A LONDRES PARA DOS PERSONAS (3 días)

1 PS2

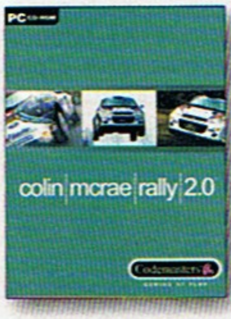


SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



100 «THE LONGEST JOURNEY» PC

FX



25 «COLIN MCRAE RALLY 2.0» PC

Codemasters



10 «STAR WARS RACER» DREAMCAST

SELLO Nº 1 (MAYO)



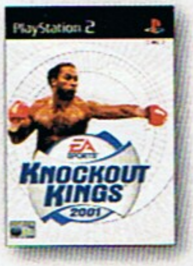
10 «NBA LIVE 2001» PC

EA SPORTS



10 «F1 CHAMPIONSHIP 2000» GBC

EA SPORTS



10 «KNOCKOUT KINGS 2001» PS2

EA SPORTS

orta y guarda este cupón



10 «NO ONE LIVES FOREVER» PC



10 «ALICE» PC



10 «AIKEN'S ARTIFACT» PC



10 «DESTINO DEL DRAGÓN» PC



10 «GIANTS» PC



10 «SACRIFICE» PC



10 «ONI» PC



10 «ONI» PS2



20 MOCHILAS EXCLUSIVAS



50 Camisetas «BLADE»



100 Transfers «DESTINO DEL DRAGÓN»



20 Camisetas «ONI»

BASES

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación que aparecerá en el Nº3 perteneciente al mes de Julio, junto con los 3 sellos que aparecerán en las revistas correspondientes a los meses de Mayo, Junio y Julio de 2001 a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, Revista COMPUTER HOY JUEGOS. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre "GRAN CONCURSO".
2. Entre todas las cartas recibidas que tengan el cupón debidamente cumplimentado con los tres sellos se seleccionarán tantas cartas como premios hay, siendo la asignación de los mismos de forma aleatoria. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón antes del 27 de Julio de 2001.
4. La elección de los ganadores se realizará el 30 de Julio de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Octubre de 2001 de la revista COMPUTER HOY JUEGOS.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso y Hobby Press.



ONI

Juego de Acción-Aventura para PC | Controla a Konoko, un miembro de la TCTF, y asegúrate de que ningún artefacto de alta tecnología sea robado por la enigmática Organización. Trucos en la Pág.66

La acción nos traslada al año 2032 y a un acontecimiento sin parangón en la historia de la humanidad: las naciones del mundo, alertadas por la escasez de aire propiciada por el grave deterioro del ecosistema, se han unido para crear un único país llamado Gobierno de Coalición Mundial. Su principal cometido es encargarse de preservar la paz en las grandes ciudades y proteger el medio ambiente. A cambio la ciudadanía ha sido forzada a renunciar a uno de sus derechos fundamentales: la intimidad.
Controlada por millones de cámaras y micrófonos, el gobierno tiene bajo su yugo opresor a toda la población. O casi toda. Un puñado de rebeldes han formado una fuerza clandestina llamada la Organización con el objetivo de conseguir material de alta tecnología para obtener aire de los procesadores atmosféricos.

Para frenar esta plaga de crímenes y detener a Muro –el cabecilla de la Organización–, el gobierno ha creado el TCTF, un grupo especial entrenado para situaciones límite, y Konoko es uno de sus mejores agentes.

CÓMO SE JUEGA

La dinámica del juego en sí no es especialmente complicada –todo se reduce a avanzar, coger objetos y superar niveles evitando a los enemigos–, pero el manejo de nuestro pesonaje nos dará más de un quebradero de cabeza. Por fortuna, Rockstars, los desarrolladores del juego, han incorporando un breve pero útil tutorial, cuyo objetivo primordial es conseguir que el jugador se adecúe a los controles de Konoko, fundamentalmente en cuanto a la correcta ejecución del muestrario de golpes y acciones defensivas de que dispone para enfrentarse a los enemigos.

Una vez superado este breve periodo de aprendizaje, nuestra Konoko se encontrará en escenarios tridimensionales cerrados, llenos de interruptores y puertas, maquiavélicamente diseñados para desorientar y confundir al jugador. Esto nos obligará a realizar una exhaustiva exploración del escenario, a fin de conocer perfectamente el terreno sobre el que nos movemos y no perder el tiempo dando vueltas sin sentido. Además, para complicarnos un poco más la existencia, hay trampas que se activan al detectar movimiento y, que a su vez, ponen en marcha ametralladoras que no dejarán de dispararnos hasta que las perdamos de vista.

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



Al inicio del juego contaremos con un repertorio de golpes muy escaso, pe... según progresemos en la aventura se ... ampliando hasta llegar a manejar una ...ntidad de combos muy amplia.



2 Los golpes más efectivos son las llaves; para realizarlas tan sólo tienes que acercarte al enemigo, pulsar uno de los dos botones del ratón y disfrutar viendo como Konoko lanza a sus enemigos.



3 La mejor forma de avanzar sin ser detectados es utilizar cualquier elemento del escenario para esconderlos y atacar al enemigo por sorpresa, evitando de esta manera que alerte a sus compañeros.



4 La mejor estrategia es acercarse sigilosamente por la espalda del enemigo y atacar sin darle la oportunidad de defenderse de nuestro ataque. Nos evitará unos cuantos golpes dolorosos.



Para abrir algunas puertas tendremos que buscar –y normalmente salvar de ...s garras del enemigo– a la persona cua...icada para semejante menester y así ...oseguir en nuestra cruzada.



6 Cuando veas que un enemigo ataca sin ningún escrúpulo a un civil, no dudes en ayudarle y rescatarle. En la mayoría de los casos éste, en señal de agradecimiento, te recompensará con un objeto.



7 En la mayoría de las misiones contaremos con la estimable colaboración de soldados, que nos ayudarán de buen gusto en la difícil tarea de ir repartiendo partes de baja al personal de la Organización.



8 Para acabar con Barabas lo mejor es decantarse por el combate cuerpo a cuerpo ya que en caso de utilizar nuestra arma, contraatacará con un juguetito notablemente más impresionante.

El control se realiza a través del teclado y el ratón; con el primero desplazamos a la heroína, mientras el segundo sirve para orientarla y, pulsando los botones, ejecutar devastadores combos con patadas y puñetazos.

VALORACIÓN

«Oni» es una aventura llena de acción en la que ante todo prima la destreza y el sentido de la orientación; si no somos lo suficientemente hábiles para controlar los movimientos de Konoko y aprender qué combos resultan más efectivos, los enemigos acabarán con nosotros fácilmente y sin esfuerzo.

RockStar ha optado por darle más protagonismo al músculo que a la puntería, las balas escasean, y si llegamos a controlar bien los combos nos daremos cuenta de que son mucho más efectivos que el plomo pues, aparte de precisar de mucha puntería, resultan poco letales.

Si algo llama la atención en este juego son sus impresionantes gráficos, más propios de una producción Manga que de un videojuego. Eso sí, presentan un perfecto modelado y gran profusión de detalles, resultando apropiados a unos escenarios inmensamente gigantescos aunque en exceso cuadriculados.

A grandes rasgos «Oni» es una aventura repleta de acción, que exige un gran control y un gran sentido de la orientación si se desea llegar a buen puerto.

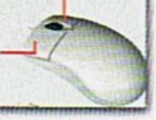
Más información sobre cómo instalar este juego en la Pág.89.



CONTROLES BÁSICOS

Teclado:
- Q: Sacar/Guardar arma
- Espacio: Saltar
- W: Avanzar
- S: Retroceder
- A: Movimiento izquierda
- D: Movimiento derecha
- TAB: Utilizar medicina

Ratón:



DETALLES DEL JUEGO



En la primera fase las llaves que permiten la apertura de puertas son estas consolas.



Para apuntar con precisión y fijar el objetivo, utiliza la mira láser de la pistola.



En el menú encontraremos información de todo tipo sobre armas, golpes, objetivos...



Cuando excedas el tope de la barra de salud, disfrutarás de una reconfortante armadura.

VERSIÓN COMENTADA

PC (Win 95/98/ME)

RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE



ONI

Distribuidor: Proein
Productor: Take 2 • Desarrollador: Rockstar Games
Teléfono de Información: 91 384 68 80
Fax de Información: 91 766 64 74

Versión de **Nintendo 64**	No
Versión de **Game Boy Color**	No
Versión de **PlayStation 2**	Sí
Versión de **PlayStation**	No
Versión de **Dreamcast**	No
Edad recomendada:	Mayores de 15 años
Adecuado para:	Jugadores Expertos

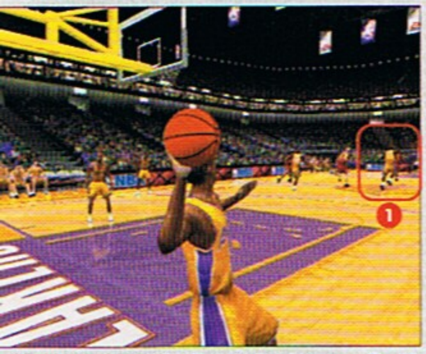
	Porcentaje	
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**52%**	
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Medio (tiene tutorial)
Vida del juego	6%	Larga
Nivel de detalle de personajes y escenarios	4%	Bastante cuidados
Animación-Movimientos de los personajes	3%	Buenos
Música	2%	Muy pobre
Efectos de Sonido	3%	Buenos
Diálogos-Voces	2%	Normales
Textos-Subtítulos	2%	Correctos
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Teclado/Ratón / Aceptable
Alicientes para el jugador		
Realismo	3%	Destacable
Argumento	4%	Bien estructurado
Intensidad	3%	Constante
Variedad de Situaciones	3%	Mínima
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Media
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**3%**	
Teléfono de Asistencia Técnica	2%	91 384 69 70
Ayuda en Internet	1%	Inglés (www.proein.com)
INSTALACIÓN	**5,4%**	
Dificultad de la Primera Instalación (Comprobado)	2%	Media
¿Indica Espacio Necesario en Disco? (Espacio Utilizado en Megabytes, Medido)	0,5%	No
¿Indica Espacio libre existente en Disco? (Comprobado)	0,5%	No
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1,4%	0
Idioma de las Instrucciones de instalación (Comprobado)	1%	Castellano opcional
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**	
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)	2%	Suficiente (A,C,D,G)
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD CON LAS SIGUIENTES 24 TARJETAS DE SONIDO	**10,8%**	
Probado en 24 tarjetas		Funciona con las 24 tarjetas de sonido (más información en Pág.14)

PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 36 CONFIGURACIONES			**10,8%**		
PROCESADOR-MEMORIA	**TARJETA DE VÍDEO 1**	**TARJETA DE VÍDEO 2**			
Pentium 166/32 MB	MicroHiscore Voodoo 1	Voodoo 3 2000 16MB PCI	0,6%	No se puede jugar	No se puede jugar
Pentium 166/32 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	No se puede jugar	No se puede jugar
Pentium 166/32 MB	Hercules Stingray Voodoo Rush	Creative 3D Blaster Banshee	0,6%	No se puede jugar	No se puede jugar
Celeron 333/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Ralentización leve	Ralentización leve
Celeron 333/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Ralentización leve	Fluido
Celeron 333/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido
Pentium II 350/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fallos gráficos leves	No se puede jugar
Pentium II 350/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido
Pentium II 350/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido
AMD K6-II 500/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido
AMD K6-II 500/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido
AMD K6-II 500/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido
Pentium III 600/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido
Pentium III 600/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido
Pentium III 600/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido
AMD Athlon 700/256 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido
AMD Athlon 700/256 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido
AMD Athlon 700/256 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido

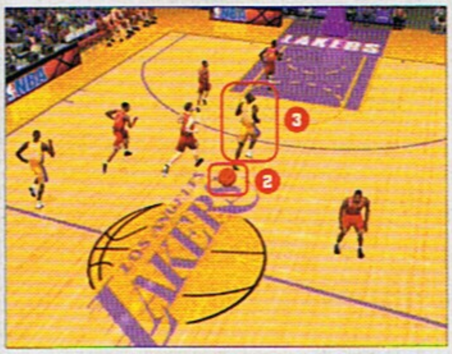
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**7%**	
Menús de configuración en castellano	1%	Sí
Ajustes de resolución - profundidad de color	1%	Sí/Sí
Ajustes de música	1%	Sí
Ajustes de efectos de sonido	1%	No
Ajustes de dificultad	3%	Sí
OTROS DATOS	**9%**	
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	10 armas, 5 objetos útiles y 17 niveles
Opciones de guardar partida (comprobado)	3%	En momentos concretos
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado/Ratón, Joystick, Pad de control
Idioma (comprobado)	3%	Castellano
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	1/0
NOTA MEDIA	**100%**	
Corrección positiva / Corrección negativa		No funciona con algunos lectores de CD*
RESULTADO DEL TEST		**Suficiente**
PRECIO/CALIDAD		**Suficiente**
Precio (recomendado por el distribuidor)		7.995 Pesetas 48,0
Cálculo de la nota precio/calidad		7.995 / 4,54 = 1.761 = Suficiente

* Problemas detectados en modelos Nec DV-5700A, LG CRD-8520B y LG CRD-

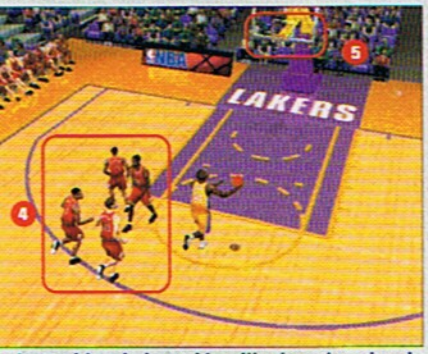
ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



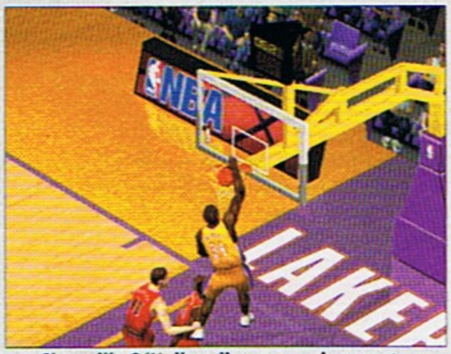
1 Quedan menos de diez segundos para finalizar el partido y estamos empatados a 121 ntos. Nuestro base ve a O'Neil (1) libre de mar-je y decidimos realizar un pase largo.



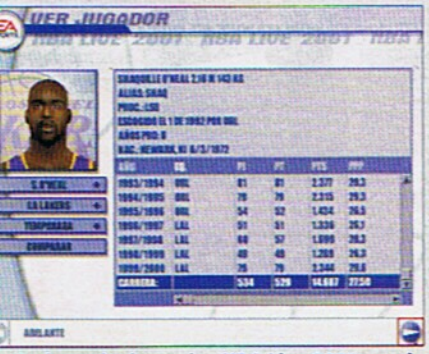
2 El balón (2) surca a toda velocidad la mitad del campo y vemos como Shaq (3), prevenido de nuestra intención, se apresta para recoger el pase sin perder de vista el balón un instante.



3 La rapidez de la acción pilla descolocada a la defensa (4), que aún no ha fijado las marcas, tuación que nos permite coger cómodamente el se y encarar la canasta sin oposición alguna (5).



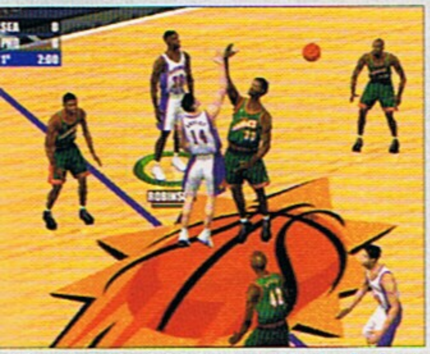
4 Shaquille O'Neil realiza un precioso mate que además de destrozar la canasta, y la moral del rival, nos da la victoria en la final de la NBA. Ahora sólo nos queda recrearnos con nuestra victoria.



5 La base de datos de «NBA Live 2001» es de gran utilidad. Nos permite conocer las características principales de las estrellas de nuestro uipo y compararlas con las de los contrarios.



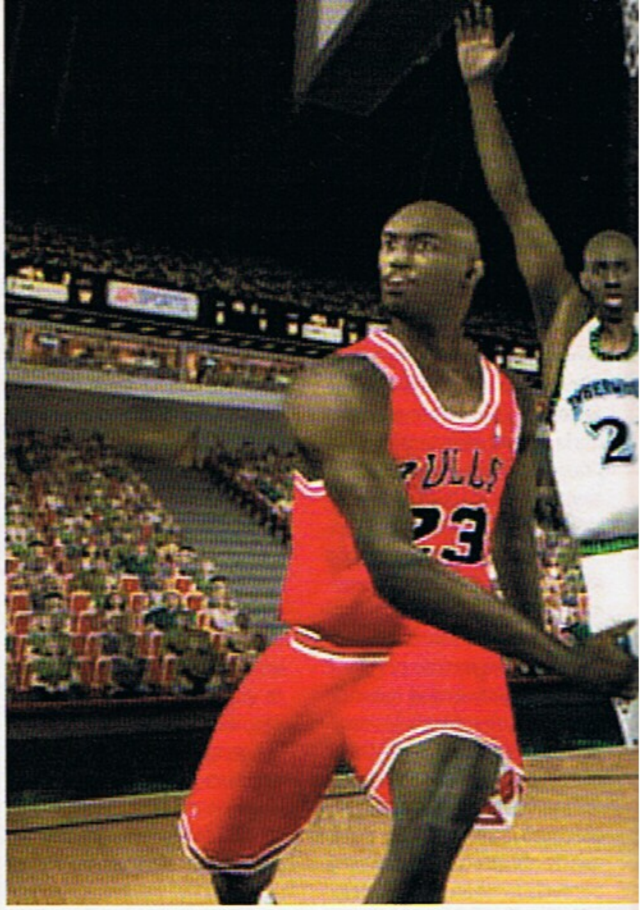
6 El método utilizado para anotar los tiros libres se basa en centrar los puntos rojos (6) en el centro de la cruz azul. Encestar depende de nuestra habilidad para superponerlos.



7 Ganar el salto inicial es cuestión de elegir correctamente el momento de salto. Esto viene eterminado por la altura de nuestro jugador; uanto más alto menos ha de dejar caer el balón.



8 El mercado de traspasos nos permiten hacer realidad el equipo de nuestros sueños. En «NBA Live 2001» podemos hacer traspasos con tres equipos y hasta 15 jugadores diferentes.



Juego Deportivo para PC | Disfruta en tu propia casa del baloncesto total con los rebotes, fintas, mates y tiros de las estrellas de la NBA.

«NBA Live 2001» recoge todo el espectáculo y la magia del mejor baloncesto del mundo. Electronic Arts, una vez más, se ha hecho con la licencia oficial de la NBA para que podamos deleitarnos, sin movernos de casa, con el juego de sus estrellas más rutilantes como Michael Jordan, Shaquille O'Neal, Kobe Bryant, David Robinson o Karl Malone.

Nuestro objetivo básicamente consiste en seleccionar uno de los 29 equipos e ir perfilando un bloque capaz de aspirar al ansiado anillo de campeón. En nuestro camino a los *play-offs* tendremos que adquirir experiencia entrenando contra otros equipos de la NBA, reforzar la plantilla intercambiando jugadores y dominar las distintas facetas del juego.

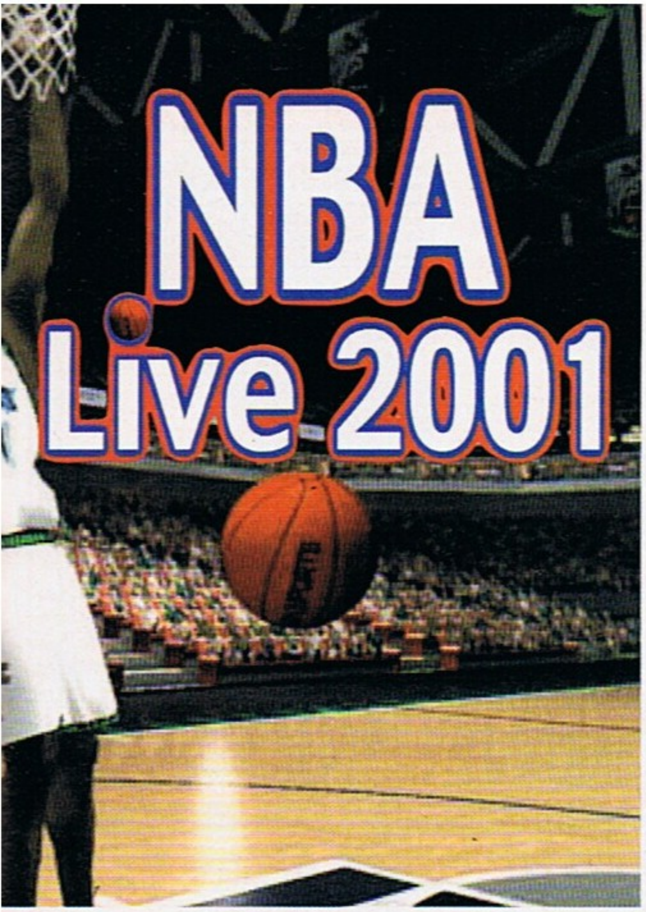
DETALLES DEL JUEGO



En las repeticiones podemos modificar a nuestro antojo el ángulo de cámara (1), elegir la velocidad de visionado (2), el tipo de cámara a usar (3) y salvar instantáneas o un vídeo de la jugada en cuestión (4).



El circo que rodea la NBA ha sido recreado con todo lujo de detalles: colosales estadios repletos de gente, espectáculo de luces para recibir la salida de los jugadores, comentaristas históricos por el último mate...



NBA Live 2001

CÓMO SE JUEGA

La dinámica de juego de «NBA Live 2001» precisa de un buen mando de control debido a la ingente cantidad de botones a utilizar para sacarle el máximo rendimiento a los movimientos y acciones que se pueden realizar.

Los modos de juego presentes en el menú principal son cuatro: Exhibición, Temporada, Play-offs y Uno contra Uno.

En el Modo Exhibición, aparte de poder elegir cualquiera de los equipos de la actual temporada, podemos optar por alguno de los conjuntos que marcaron época entre los años 50 y 90, o enfrentar en un único partido a las estrellas de las conferencias este y oeste.

Si queremos competir por el anillo de campeón, podremos decantarnos bien por la opción Temporada o por el modo Play-offs, evitándonos de esta manera toda la liguilla previa. El modo Uno contra Uno es, sin duda, el ideal para aprender a dominar los controles y las distintas técnicas de juego.

VALORACIÓN

«NBA Live 2001» recrea de forma impecable la espectacularidad de la liga americana. La mejor prueba es el perfecto modelado de los jugadores; sus gestos más característicos han sido fielmente capturados en unas animaciones que resultan muy creíbles. Tanto los estadios como los prolegómenos han sido escrupulosamente reflejados, facilitando así la inmersión plena del jugador en el partido.

El único "pero" es su excesivo parecido con la versión anterior, por lo que si somos poseedores de «NBA Live 2000» esta edición 2001 parece recomendable sólo para auténticos fanáticos del deporte de la canasta.

Por lo demás, estamos, sin lugar a dudas, ante el mejor juego de baloncesto que podemos encontrar en el mercado actualmente, lo cual garantiza muchas horas de diversión.

Más información sobre cómo instalar este juego en la Pág.89.

CONTROLES BÁSICOS

Teclado:	En Ataque:	En Defensa:
↑ : Arriba	[tecla] : Tirar	[tecla] : Salto
↓ : Abajo	Ctrl : Pasar	Ctrl : Cambiar Jugador
← : Izquierda		
→ : Derecha		



VERSIÓN COMENTADA

PC (Win 95/98/ME) — RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE



NBA Live 2001

Distribuidor: Electronic Arts España
Productor: Electronic Arts • Desarrollador: EA Sport
Teléfono de Información: 91 304 70 90
Fax de Información: 91 754 52 65

Versión de Nintendo 64	No
Versión de Game Boy Color	No
Versión de PlayStation	Sí
Versión de PlayStation 2	Sí
Versión de Dreamcast	No
Edad recomendada:	Todos los públicos
Adecuado para:	Jugadores noveles

	Porcentaje		No[illegible]
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**52%**		**7,**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Corto	8,
Vida del juego	6%	Muy Larga	8,
Nivel de detalle de personajes y escenarios	4%	Muy cuidados	10,
Animación-Movimientos de los personajes	3%	Casi perfectos	8,
Música	2%	Adecuada	7,
Efectos de Sonido	3%	Buenos	8,
Diálogos-Voces	2%	Bien caracterizados	8,
Textos-Subtítulos	2%	Correctos	5,
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control / Sin problemas	7,
Alicientes para el jugador			
Realismo	3%	Muy conseguido	8,
Argumento	4%	No es necesario	10,
Intensidad	3%	Muy alta	8,
Variedad de Situaciones	3%	Ninguna	0,
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Media	5,
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**3%**		**4,**
Teléfono de Asistencia Técnica	2%	91 754 55 40	6,
Ayuda en Internet	1%	No tiene (www.espana.ea.com)	0,
INSTALACIÓN	**5,4%**		**8,**
Dificultad de la Primera Instalación (Comprobado)	2%	Arranque automático	10,
¿Indica Espacio Necesario en Disco? (Espacio Utilizado en Megabytes, Medido)	0,5%	Sí (96,3 MB mínimo. y 497 MB máximo.)	10,
¿Indica Espacio libre existente en Disco? (Comprobado)	0,5%	Sí	10,
Desinstalación (Datos restantes no desinstalados, medido)	1,4%	7 Megabytes	4,
Idioma de las Instrucciones de instalación (Comprobado)	1%	Castellano	10,
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**		**8,**
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)	2%	Completo (A,B,C,D,G,H,I,J)	8,
PRUEBA DE COMPATIBILIDAD CON LAS SIGUIENTES 24 TARJETAS DE SONIDO	**10,8%**		**10,**
Probado en 24 tarjetas		Funciona con las 24 tarjetas de sonido (más información en Pág.14)	
PRUEBA DE RENDIMIENTO DE VÍDEO EN 36 CONFIGURACIONES	**10,8%**		**8,**

PROCESADOR-MEMORIA	TARJETA DE VÍDEO 1	TARJETA DE VÍDEO 2				
Pentium 166/32 MB	MicroHiscore Voodoo 1	Voodoo 3 2000 16MB PCI	0,6%	No se puede jugar	Ralentizado	3,
Pentium 166/32 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Ralentizado	Ralentizado	6,
Pentium 166/32 MB	Hercules Stingray Voodoo Rush	Creative 3D Blaster Banshee	0,6%	No se puede jugar	No se puede jugar	0,
Celeron 333/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Ralentizado	Ralentizado	6,
Celeron 333/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Ralentizado	Ralentizado	6,
Celeron 333/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Ralentizado	Ralentizado	6,
Pentium II 350/64 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Ralentización leve	9,
Pentium II 350/64 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Ralentización leve	Fluido	9,
Pentium II 350/64 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,
AMD K6-II 500/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,
AMD K6-II 500/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,
AMD K6-II 500/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,
Pentium III 600/128 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,
Pentium III 600/128 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,
Pentium III 600/128 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,
AMD Athlon 700/256 MB	ATI Rage Pro Turbo 8MB AGP	Diamond Monster 3D II Voodoo 2	0,6%	Fluido	Fluido	10,
AMD Athlon 700/256 MB	Matrox Millenium G200 8MB PCI	Creative 3D Blaster TNT2 M64	0,6%	Fluido	Fluido	10,
AMD Athlon 700/256 MB	3dfx Voodoo 3 2000 16MB AGP	Hercules 3D Prophet II MX 32 MB	0,6%	Fluido	Fluido	10,

	Porcentaje		Nota
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**7%**		**10,**
Menús de configuración en castellano	1%	Sí	10,
Ajustes de resolución - profundidad de color	1%	Sí/Sí	10,
Ajustes de música	1%	Sí	10,
Ajustes de efectos de sonido	1%	Sí	10,
Ajustes de dificultad	3%	Sí	10,
OTROS DATOS	**9%**		**8,**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	29 equipos y 5 modos de juego	9,
Opciones de guardar partida (comprobado)	3%	En momentos concretos	7,
Dispositivos de control compatibles	1%	Teclado, Joystick, Pad de control	8,
Idioma (comprobado)	3%	Castellano	10,
Número máximo de jugadores (en el mismo ordenador/en red, datos del fabricante)	0%	2/2	
NOTA MEDIA	**100%**		**7,**
Corrección positiva / Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST		**Notable** ←	**7,**
PRECIO/CALIDAD		**Sobresaliente**	
Precio (recomendado por el distribuidor)		5.995 Pesetas	36
Cálculo de la nota precio/calidad		5.995 / 7,95 = 754 = Sobresaliente	



Toca Touring Car CHAMPIONSHIP

Juego de Velocidad para GBC | THQ es la encargada de trasladar toda la emoción de la famosa saga de Codemasters a la pequeña Game Boy Color.

Nuestro objetivo es claro: quedar los primeros en todas y cada una de las carreras del campeonato para conseguir el mayor número de puntos posible; ésa es la única manera de demostrar que podemos aspirar a estar entre los mejores pilotos del mundo.

CÓMO SE JUEGA

Nada más cargar el cartucho nos encontramos con varios menús en los que tendremos que elegir cuál va a ser la modalidad en la que compitamos: Single Race, Championship, Time Trial o Party Play. Después de pasar por los pertinentes submenús de configuración de carrera, pasaremos a elegir uno de los ocho vehículos que nos ofrece el programa y comenzará la acción.

En las carreras nos encontraremos con un control muy bien simulado que exige una gran habilidad para controlar el freno y el acelerador mientras orientamos nuestro vehículo con la cruceta de dirección.

La clave para coronar la meta en primera posición en cualquiera de los modos propuestos está, sin duda, en saber controlar la velocidad, ya que si vamos demasiado rápido y tomamos una curva, el vehículo comenzará a derrapar y perderemos el control, por lo que es preciso saber manejar el freno, conocer todos los circuitos a la perfección y hacer un buen uso de los neumáticos. Debéis saber que cuanto más tiempo estemos en carrera, menos se agarrarán las ruedas al asfalto.



VALORACIÓN

«TOCA Touring Car Championship» es uno de los primeros simuladores de velocidad que lejos de buscar un modo de conducción sencilla, apuesta por un sistema mucho más realista donde los vehículos se comportan de forma real, dentro de las posibilidades de la máquina. Un gran simulador para una consola muy, muy pequeña y portátil que va camino de los doce años.

Más información sobre cómo cargar este juego en la Pág.89.

CONTROLES BÁSICOS



A: Botón. Acelerar.
B: Botón. Frenar y marcha atrás.
Start: Pausa.
Control de dirección (respeta los movimientos diagonales).

VERSIÓN COMENTADA

Game Boy Color — RESULTADOS DEL TEST EN DETALLE



TOCA Touring Car

Distribuidor: Proein
Productor: Codemasters • Desarrollador: THQ
Teléfono de Información: 91 384 68 80
Fax de Información: 91 766 64 74

Versión de **Nintendo 64**	No
Versión de **PlayStation**	Sí
Versión de **PlayStation 2**	No
Versión de **Dreamcast**	No
Versión de **PC (Win 95/98/ME)**	Sí
Edad recomendada:	Todos los públicos
Adecuado para:	Jugadores noveles

	Porcentaje		Nota
CALIDAD DEL JUEGO (OPINIÓN DEL REDACTOR)	**52%**		**5,58**
Periodo de aprendizaje básico para comprender el juego	6%	Mínimo	10,00
Vida del juego	6%	Media	5,00
Nivel de detalle de personajes y escenarios	4%	Muy correctos	6,00
Animación-Movimientos de los personajes	3%	Correctos	4,00
Música	2%	Mediocre	4,00
Efectos de Sonido	3%	Normales	5,00
Diálogos-Voces	2%	No tiene	0,00
Textos-Subtítulos	2%	No tiene	0,00
Control adecuado por tipo de juego / Respuesta	5%	Pad de control / Sin problemas	7,00
Alicientes para el jugador			
Realismo	3%	Muy conseguido	8,00
Argumento	4%	No es necesario	10,00
Intensidad	3%	Alta	7,00
Variedad de Situaciones	3%	Mínima	1,00
Comportamiento de los Adversarios (Inteligencia Artificial)	6%	Torpe	3,00
SERVICIOS DE ATENCIÓN AL CLIENTE	**3%**		**4,00**
Teléfono de Asistencia Técnica	2%	91 384 69 70	6,00
Ayuda en Internet	1%	No (www.proein.com)	0,00
INSTALACIÓN (CARGA)	**5,4%**		**5,59**
Complejidad de la primera instalación (para arrancar el juego)	2%	Arranque automático	10,00
Idioma de las instrucciones de carga	3%	En inglés	3,00
MANUAL DE INSTRUCCIONES	**2%**		**5,00**
Licencia de uso (A), Solución de problemas (B), Glosario de términos (C), Guía de referencia de los controles (D) Trucos y pistas (E) Guía rápida(F), Descripción del juego (G), Descripción de elementos en pantalla (H), Teléfono de ayuda (I), Ayuda en internet (J)	2%	Suficiente (C,D,E,F,I)	5,00
PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO DEL SONIDO	**10,8%**	El propio de la consola	**10,00**
PRUEBA DE FUNCIONAMIENTO DEL VÍDEO	**10,8%**	El propio de la consola	**10,00**
POSIBILIDAD DE CONFIGURACIÓN	**7%**		**4,43**
Menús de configuración en castellano	1%	No	1,00
Ajustes de resolución - profundidad de color	1%	No/No	0,00
Ajustes de música	1%	No	0,00
Ajustes de efectos de sonido	1%	No	0,00
Ajustes de dificultad	3%	Sí	10,00
OTROS DATOS	**9%**		**4,22**
Variedad de elementos del juego (comprobado)	2%	9 circuitos, 8 coches, 4 modos de juego	5,00
Opciones de guardar partida (comprobado)	3%	Necesita Password (contraseña)	5,00
Dispositivos de control	1%	Pad de control (digital)	4,00
Idioma (comprobado)	3%	Inglés	3,00
Número máximo de jugadores (en la misma consola/en red, datos del fabricante)	0%	8/0	
NOTA MEDIA	**100%**		**6,27**
Corrección positiva / Corrección negativa			
RESULTADO DEL TEST		**Bien**	**6,27**
PRECIO/CALIDAD		**Bien**	
Precio (recomendado por el distribuidor)		6.490 Pesetas	39 €
Cálculo de la nota precio/calidad		6.490 / 6,27 = 1.035,09 = Bien	

ASÍ SE JUEGA PASO A PASO



1 Nada más comenzar la primera carrera rebasa a todos los demás. Cuidado con la curva a derecha y la siguiente a izquierda.

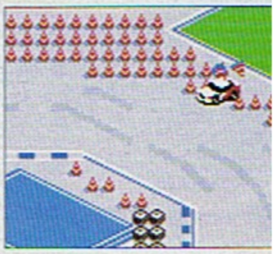


2 Después de pasar un giro muy cerrado, encontrarás una recta muy larga, en la que podrás adelantar sin muchos problemas.

3 A continuación debes tener mucho cuidado, ya que vienen dos curvas seguidas en forma de zigzag que has de pasar por el interior muy despacio.



4 Antes de entrar en la meta debes pasar por una curva muy cerrada a izquierda; no te preocupes si tiras los conos, están para eso.



Paso a Paso



Todos los meses, junto con la revista COMPUTER HOY JUEGOS vais a encontrar un CD-ROM de regalo con un JUEGO COMPLETO en su interior, más algunas demos jugables y utilidades. En esta página podéis encontrar las instrucciones de instalación y carga de todo su contenido.

INSTALACIÓN

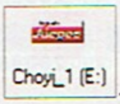
Arrancar el Menú

La aplicación interactiva de COMPUTER HOY JUEGOS está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente, tras introducir el CD-ROM en el lector del ordenador. No obstante, puede ocurrir que la Notificación de inserción automática no esté activa (más información en Pág.88), por lo que tendréis que seguir los siguientes pasos:

1 Después de insertar el CD-ROM en el lector, pincha en el icono



2 Hacer doble clic sobre el icono



DirectX 8.0

1 Una vez que arranques la aplicación, pincha sobre la pestaña UTILIDADES.

2 A continuación, hazlo sobre Microsoft DirectX.

3 Pincha finalmente en el botón INSTALAR.

Adobe Acrobat Reader

1 Una vez que arranques la aplicación, pincha sobre la pestaña UTILIDADES.

2 A continuación, hazlo sobre Adobe Acrobat Reader.

3 Pincha finalmente en el botón INSTALAR.

International Rally Championship

Una vez que arranca la aplicación, os encontraréis por defecto en la pantalla que hace referencia directamente al juego de regalo completo.

1 Pincha en el botón TEST para comprobar que tu equipo está configurado perfectamente para hacerlo funcionar.

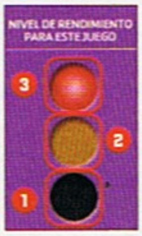
El Test realiza una comparación entre los requisitos mínimos que exige el fabricante del juego y la potencia real de tu ordenador, basándose principalmente en la velocidad del procesador, la memoria **RAM** Pág.94, el sistema operativo, la versión de **DirectX** Pág.94, la tarjeta de sonido, la velocidad del CD-ROM y el espacio disponible en el disco duro. Cada campo se iluminará con uno de estos tres colores:

Verde: se encuentra por encima de los requisitos mínimos.
Amarillo: cumple exactamente con los requisitos mínimos.
Rojo: es inferior a los requisitos mínimos demandados.



Todos los datos anteriores son sopesados por el programa para valorar si el juego puede funcionar correctamente en tu ordenador. Ese resultado tiene forma de semáforo, que te dará un color según los componentes de tu PC.

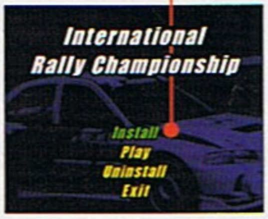
Verde ❶: el equipo está configurado para rendir de un modo óptimo con «International Rally Championship».
Amarillo ❷: el ordenador cumple los requisitos recomendados (lo que no significa que en algunos aspectos los supere holgadamente) por el fabricante, lo que no garantiza un rendimiento óptimo.
Rojo ❸: el equipo no tiene la configuración mínima exigida por el fabricante para hacer funcionar el juego. De todos modos, en algunas ocasiones y bajo configuraciones sensiblemente inferiores de procesador, puede llegar a funcionar el programa pero de un modo completamente injugable.



2 Una vez completado el test, pincha en CERRAR TEST.

3 Si el resultado es positivo, se puede proceder a realizar la instalación pinchando sobre el botón INSTALAR.

4 Aparecerá una ventana en la que debemos elegir la opción instalar.



5 Aparece una nueva ventana para elegir el tipo de instalación, según la cantidad de espacio que queramos ocupar de **disco duro** Pág.94. Si seleccionas la opción completa, los tiempos de carga, las películas y el acceso a la carrera serán mucho más cortos.



6 Selecciona ahora la unidad de disco duro en la que quieres hacer la instalación el juego.



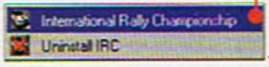
7 El siguiente paso es elegir el directorio. Sería aconsejable instalarlo dentro de la carpeta Archivos de programa.



8 Tras finalizar la copia de los archivos, el programa te preguntará si quieres instalar la versión 5.0 de DirectX. Os aconsejamos ejecutar la versión 8.0 incluida en la sección Utilidades de este mismo CD-ROM.



9 Para jugar, pincha en inicio, programas y, finalmente,



Giants: Citizen Kabuto

1 Una vez que arranques la aplicación, pincha sobre la pestaña DEMOS.

2 A continuación, hazlo sobre Giants: Citizen Kabuto.

3 Ejecuta el test pinchando sobre el botón TEST.

4 Finalmente haz clic sobre INSTALAR.

ExcaliBug

1 Una vez que arranques la aplicación, pincha sobre la pestaña DEMOS.

2 A continuación, hazlo sobre ExcaliBug.

3 Ejecuta el test pinchando sobre el botón TEST.

4 Finalmente haz clic sobre INSTALAR.

Tiger Woods

1 Una vez que arranques la aplicación, pincha sobre la pestaña DEMOS.

2 A continuación, hazlo en Tiger Woods PGA Tour 2001.

3 Ejecuta el test pinchando sobre el botón TEST.

4 Finalmente haz clic sobre INSTALAR.

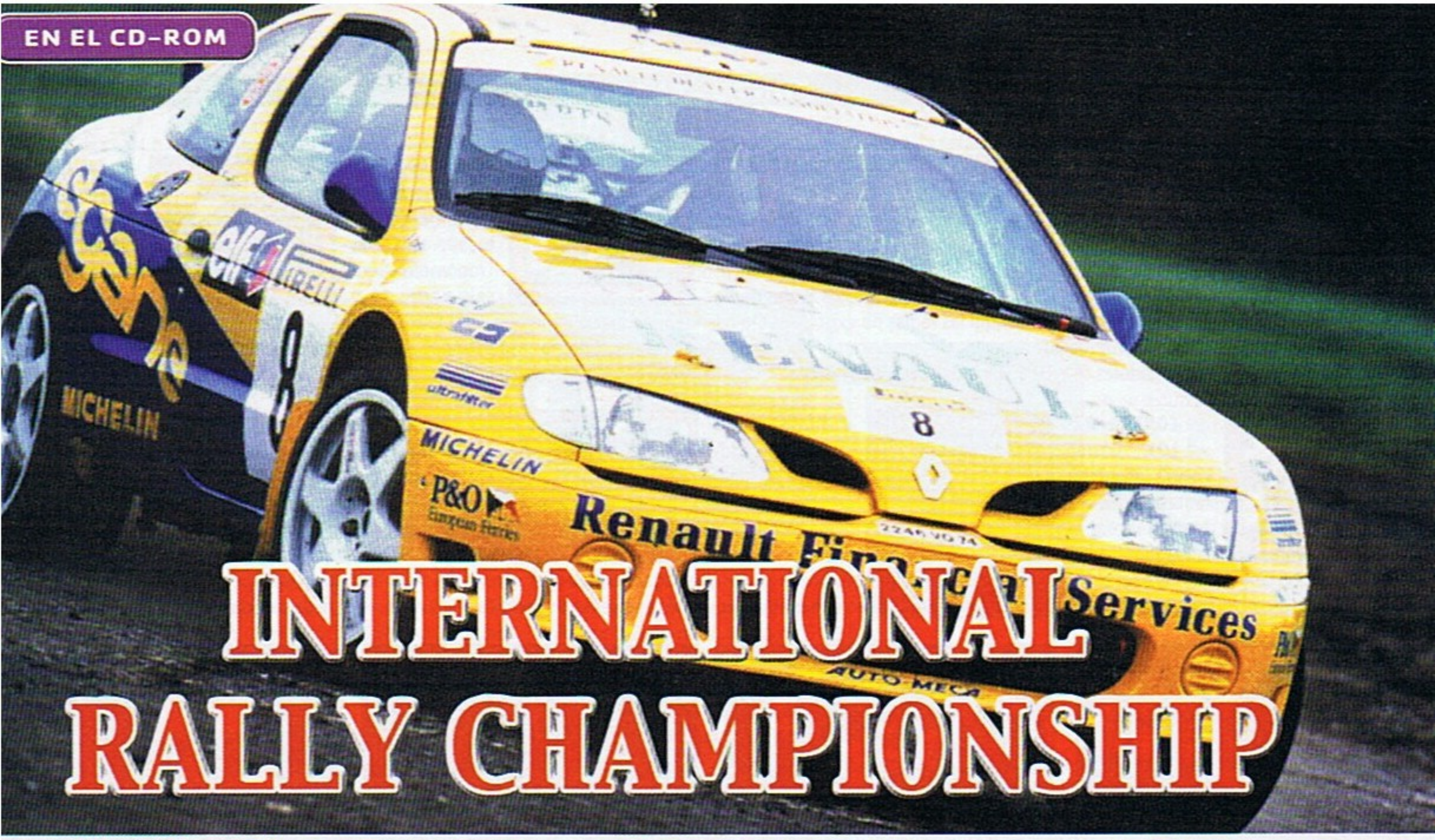
Ducati World

1 Una vez que arranques la aplicación, pincha sobre la pestaña DEMOS.

2 A continuación, hazlo sobre Ducati World.

3 Ejecuta el test pinchando sobre el botón TEST.

4 Finalmente haz clic sobre INSTALAR.



INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP

uego de Velocidad para PC | La competición de los rallies es una de las disciplinas que mayor fama ha conseguido durante los últimos años. arlos Sáinz y Luis Moya han tenido parte de culpa, pero... ¿serás capaz de imitar sus hazañas a los mandos de este juego?

LO QUE HAY QUE SABER

Menú Principal

Rally rápido Es la forma más sencilla de hacer una carrera: sólo debes elegir coche, circuito y empezar a correr.

Comenzar Rally Es el modo Competición propiamente dicho. Además del coche, tienes que ir ganando etapas para acceder a nuevas pruebas. Aquí, debes calibrar en profundidad los distintos componentes que forman el vehículo.



Rally en Red A través de una red local o un cable serie, es posible competir contra un adversario ubicado en otro ordenador. ¡Mucha más emoción!

Opciones Por si queréis cambiar los controles de juego, las opciones gráficas o de sonido, y otros parámetros importantes, este es el lugar.

Salir a Windows Sale al sistema.

Los Controles

JUGADOR 1:
- Z : Izquierda
- X : Derecha
- ' : Acelerar
- - : Frenar
- ; : Subir Marcha
- . : Reducir marcha
- C : Cambiar vista de la cámara

JUGADOR 2:
- Cursor ← : Izquierda
- Cursor → : Derecha
- 6 : Acelerar
- 3 : Frenar
- 5 : Subir Marcha
- 2 : Reducir marcha
- 0 : Cambiar vista de la cámara

Indicadores de la Pantalla de Juego



1. **Velocidad.**
2. **Marchas.** Marcha actual del coche.
3. **Tiempo.** Señala el tiempo de carrera que llevamos.
4. **Récord.** Nos muestra si estamos por encima o por debajo del mejor tiempo.
5. **Posición en carrera.**
6. **Copiloto.** Indicación de dirección y complicación.
7. **Espejo retrovisor.** Muy útil para obstaculizar al contrario.
8. **Gasolina.** Cuando esté muy bajo... ¡hay que repostar!
9. **Cuentarrevoluciones:** Muy útil para el cambio manual.
10. **Progresión.** Indicador de cuánto queda de etapa.
11. **Área del mapa.** Nos descubre la posición de los adversarios y el trazado de la etapa.

Resultados / Mejores Pilotos



Al terminar una etapa, el juego te muestra la pantalla de resultados parciales 1 que has conseguido y, si marcas algún récord, este se guardará dentro de la información del circuito que acabas de terminar. La siguiente pantalla 2 te enseña todas las marcas de los participantes en el rallie y la posición global que has conseguido. Parece que debemos entrenar más.



PUNTOS CLAVE

Comienza a Jugar



1 SELECCIONAR RALLY. Es el alma del juego, el lugar donde se inician las partidas más largas y laboriosas de «International Rally Championship». Puedes elegir entre varios modos, para uno o dos jugadores ❶.



2 CAMPEONATO. Comienzas el octavo de la carrera y compites a la vez contra siete pilotos ávidos de victoria. Aquí las reglas no existen... ¡sólo has de llegar el primero sin temer por tu coche! De aquí pasas a selección de nivel.



3 ARCADE. Es la manera más encarnizada de luchar contra el cronómetro: aquí solo corres tú y debes superar el tiempo establecido para mantener todas las aspiraciones. De este menú pasas a selección de nivel.



4 SIMULACIÓN. Igual que en la opción ARCADE corres contra el cronómetro salvo por la excepción de que tienes que realizar todo tipo de ajustes al coche antes y después de cada etapa. De aquí pasas a introducir nombre.



5 CONTRA RELOJ. Corres contra el coche fantasma que ostenta el récord. Si consigues un superarlo, el coche fantasma pasa a ser el tuyo. El siguiente menú es introducir nombre.



6 PERSONALIZADO. Desde los coches hasta los circuitos o la meteorología, todo está a tu disposición para que lo calibres según tus gustos o nivel de experiencia. Buen entrenamiento.



7 SELECCIÓN DE NIVEL. Menú que solo aparece en los modos Campeonato y Arcade. Es el lugar donde eliges el nivel del dificultad que van a tener los demás adversarios.



8 INTRODUCIR NOMBRE. A través del teclado puedes introducir el nombre de tu piloto. En realidad, estás poniendo un identificador al perfil de partida que vas a usar con el juego.



9 ELEGIR NACIONALIDAD. Vas a tener 40 banderas distintas bajo las que competir y sólo depende de tu espíritu patriótico que elijas un país u otro.



10 ELECCIÓN DE COCHE. En «International Rally Championship» es posible elegir entre un total de nueve coches, repartidos en tres categorías distintas.



11 ELEGIR MÚSICA. El juego te permite seleccionar el tema musical que vas a escuchar durante la carrera. La variedad está asegurada con sus ocho canciones.



12 SELECCIONAR RUTA. Tienes sólo unas pocas abiertas desde el principio y, a medida que vayas ganando carreras, podrás acceder a nuevos países y circuitos.



13 CONFIGURACIÓN DEL TRAMO. Podemos seleccionar el sentido de la marcha, si queremos tramo espejo (invertido) y conducir de día o de noche.



14 OPCIONES DEL COCHE. Es posible provocar daños en el vehículo, dejar al ordenador que configure el coche y que los accidentes den miedo por su realismo.



15 METEOROLOGÍA. Según tu nivel de experiencia, puedes hacer más difíciles las cosas poniendo nieve, viento, niebla o todo a la vez. ¿Te atreves?



16 PANTALLA DE JUEGO. Todos los pasos anteriores te llevan hasta la partida: es hora de demostrar que sois unos verdaderos pilotos de rallies.

Juego en Red



Al seleccionar esta opción aparecen una serie de parámetros que debemos calibrar con cuidado.

TIPO DE CONEXIÓN ❶. Debemos seleccionar una de las opciones según si vamos a utilizar una conexión a través de un **cable serie** Pág.94, o a través de una red local (en Pág.90 más información).

MODO DE CONEXIÓN ❷. Si creamos la partida desde nuestro ordenador, la opción a elegir es servidor. Si por el contrario nos vamos a unir a otra ya creada, tendremos que resaltar la palabra Cliente.

NÚMERO DE JUGADORES ❸. Si la conexión se realiza a través del cable serie, el número de jugadores puede ser, como máximo, de dos. Si es a través de **IPX** Pág.94 la cantidad puede ascender hasta ocho.

CONECTAR ❹.
Inicia la partida - Establecer conexión -.

Configurando el Coche



AMORTIGUACIÓN ALTURA. Si vamos a correr en asfalto, es recomendable una amortiguación baja. Así obtenemos más velocidad y agarre. Sin embargo, cuanto más alta, mejor para terrenos llenos de baches y obstáculos.
SUSPENSIÓN DUREZA. Cuanto más rígida sea, mayor velocidad, agarre en las curvas y precisión de frenada en terrenos de asfalto. Si llevamos la selección a blanda, estaremos calibrando el coche para terrenos escurridizos y mojados donde no es necesario un gran agarre.

FRENOS EQUILIBRADO. Si cargamos la frenada a la parte delantera, estaremos reduciendo mucho su tiempo sobre terrenos secos y de asfalto. Si llevamos la frenada a la parte trasera, el manejo será más controlable aunque sea ideal para terrenos más bacheados.
DIRECCIÓN RESPUESTA. Si es rápida con una amortiguación baja, entonces es ideal para asfalto. Pero si corremos sobre terrenos de arena, barro o nieve donde el contravolanteo es fundamental, lo mejor es una dirección lenta.
NEUMÁTICOS. La norma fundamental es, cuanto menos dibujo más agarre. Si elegimos un neumático de tacos para correr sobre el fango, el tamaño tiene que estar relacionado con la fragilidad del terreno: cuanto más blando, mayor tamaño de taco. Los clavos sólo deben utilizarse sobre trazados que discurren por nieve o hielo.
RELACIÓN DE CAMBIO. Cuanto más corta es, mayor aceleración obtenemos a cambio de perder velocidad punta... y al revés.

Los Modelos

GRUPO A. Son los mejores coches de rallies que existen y suele tratarse de prototipos exclusivos de unas prestaciones increíbles. Son la crème de la crème de la competición de WRC.

GRUPO B. A pesar de no estar presentes en algunos de los campeonatos más importantes, suelen tener prestaciones como los coches de Clase A. Tal vez les falte un poco de potencia.

GRUPO C. Vehículos normalmente pilotados por particulares que suelen realizar mejoras en el rendimiento de los motores y que no están muy lejos de las prestaciones de los de tipo A y B.



TOYOTA COROLLA
Grupo A
- Motor: 1.972cc., 4 cil. y 16v Turbo
- Potencia: 294bhp a 5.700rpm
- Par: 3.751lb ft a 4.000rpm
- Trasmisión: 6 velocidades con tracción delantera.



MITSUBISHI LANCER EVOLUTION
Grupo A
- Motor: 1.997cc., 4 cil. y16v Turbo
- Potencia: 285bhp a 6.000rpm
- Par: 361lb ft a 3.500rpm.
- Trasmisión: 6 velocidades con tracción a las cuatro ruedas.



PROTON WIRA
Grupo B
- Motor: 1.997cc., 4 cil. y 16 v Turbo
- Potencia: 245bhp a 6.000rpm
- Par: 227lb ft a 3.000rpm
- Trasmisión: 5 velocidades con tracción a las cuatro ruedas.



SUBARU IMPREZA WRC
Grupo A
- Motor: 1.994 cc., 4 cil. y 16v Turbo
- Potencia: 300bhp a 5.500rpm
- Par: 347lb ft a 4.000rpm
- Trasmisión: 6 velocidades con tracción a las cuatro ruedas



RENAULT MAXI MÉGANE
Grupo B
- Motor: 1.995 cc., 4 cil. y 16v
- Potencia: N/A
- Par: N/A
- Trasmisión: 7 velocidades con tracción delantera.



WV GOLF Gti 16V
Grupo C
- Motor: 1.984 cc., 4 cil. y 16v
- Potencia: 220bhp a 8500rpm
- Par: N/A
- Trasmisión: 7 velocidades.



FORD ESCORT WRC
Grupo A
- Motor: 1.998cc., 4 cil. y 16v Turbo
- Potencia: 200bhp a 6.250rpm
- Par: 295lb ft a 5.000rpm
- Trasmisión: 6 velocidades secuenciales tracción a las cuatro ruedas.



NISSAN ALMERA GTi
Grupo B
- Motor: 1.998cc., 4 cil. y 16v Turbo
- Potencia: 265bhp a 5.000rpm
- Par: 169lb ft a 5.000rpm
- Trasmisión: 6 velocidades con tracción delantera.



SKODA FELICIA
Grupo C
- Motor: 1.490cc., 4 cil. y 8v
- Potencia: 155bhp a 7.000rpm
- Par: 125lb ft a 5.500rpm
- Trasmisión: 6 velocidades con tracción delantera.

Dos Jugadores



«International Rally Championship» te deja jugar en modo pantalla partida (1) contra otro adversario utilizando los dos el mismo ordenador, teclado y pantalla. Esta opción debes seleccionarla en la pantalla del modo de competición. Justo debajo del icono te aparecen dos opciones (2), según quieras luchar contra la máquina o en duelos más personales contra tu hermano. Eligiendo la segunda opción de **Dos jugadores** la lucha será más divertida.



Consejos para no Destrozar el Coche

Tubo de escape (1). Es un componente que se va dañando poco a poco hasta dejar al coche sin potencia. Si la suspensión es muy baja, puede tener una vida más reducida, al igual que los saltos violentos en los que el vehículo golpea contra el suelo.

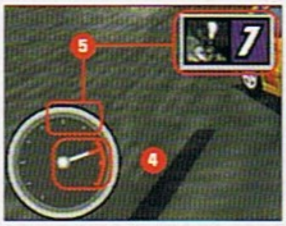




Suspensión. Los golpes bruscos y los saltos (2) pueden provocar que el agarre se reduzca y perdamos la manejabilidad y el control sobre el coche.

Turbo. Conducir toda la carrera con el acelerador pisado a fondo (3) desgasta rápidamente la vida del turbo. Además, reducir de marcha cuando el motor está muy revolucionado puede provocar daños graves e irreparables.

Motor. Si sobrepasas constantemente las revoluciones (4) máximas que permite el motor lo griparás… y tendrás que venderlo por cuatro duros. Para no llevar el coche sobrerrevolucionado debes tener cuidado al elegir el momento (5) de cambiar de marcha.





Radiador (6). Una consecuencia directa del calentamiento del motor es que el sistema de refrigeración se estropee. Si esto ocurre, el motor se calentará demasiado y perderás la potencia justa para ganar en esos metros finales.

Dirección: Los golpes (7) contra árboles, piedras y otros obstáculos de la carretera pueden provocar serios daños en la dirección del coche, hasta llegar al extremo de dejarte fuera de control.





Luces (8). Los golpes contra obstáculos destrozan los faros y sus componentes. Cuídalos y repáralos entre etapas para hacer los mejores tiempos en los tramos que se desarrollan durante la noche.

Sistema eléctrico. Los fallos en este apartado pueden provocar que las luces parpadeen y dejemos de ver la carretera en los tramos nocturnos. Una de las razones que pueden producir estos daños son los charcos (9).





Frenos (10). El uso sin control y el abuso de frenazos bruscos reduce la eficacia, por lo que es recomendable acudir al llamado freno motor: reducir marchas a la vez que se levanta el pie del acelerador.

BLACK & WHITE



Juego de Estrategia para PC | «Black & White» propone muchos estilos de juego. En estas páginas damos una orientación sobre las cuestiones más importantes a tener en cuenta en un principio. También apuntamos las pistas para resolver tres retos ubicados en la primera isla. Test en la Pág. 16

LO QUE HAY QUE SABER

Blanco y Negro



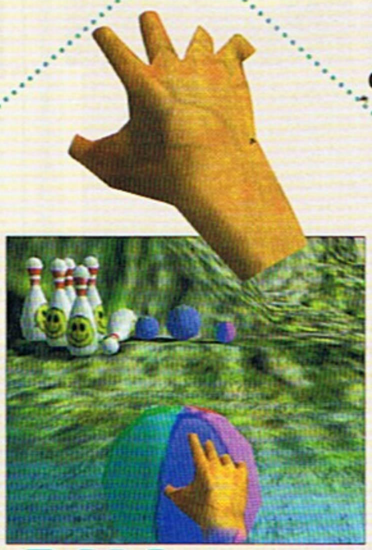






Conciencia Bondadosa. Si queremos convertirnos en un dios del lado de la bondad deberemos hacer caso a los consejos de Yin, nuestro fiel consejero de barba blanca. Tu criatura podrá aprender cómo ser compasivo con los aldeanos y así recoger sus oraciones y obsequios. Realizando milagros espectaculares y haciendo que la criatura se relacione con ellos les impresionaremos. Pero cuidado, si mostramos demasiada magnanimidad ante sus peticiones abusarán y perderemos influencia. La criatura, podría incluso llegar a perecer por culpa de un exceso de celo.

Conciencia Maléfica. Si nos decantamos por el lado de la maldad, Yang nos sugerirá ingeniosas formas de tiranía para mostrarnos implacable con los aldeanos. Nuestra influencia ganará terreno a medida que sientan temor. La criatura, bien entrenada, será el verdugo que someta a sacrificios o castigos ejemplarizantes a los sumisos creyentes. A veces, sin embargo, conviene ignorar las impetuosas ideas de Yang. A largo plazo, si nuestros aldeanos desfallecen dejarán de proporcionarnos poderes milagrosos con lo que iremos quedándonos sin creyentes y perderemos influencia.



La Interacción. Prácticamente todo el entorno que componen las islas y los objetos contenidos en él son interactivos. Es posible usar la mano del dios para modificarlo o cambiar las cosas de lugar. Nuestros consejeros nos indicarán al principio de la historia y con todo detalle las funciones de movimiento y manipulación de objetos. Podemos situar hasta siete señales pulsando Ctrl + 1, 2...7 que nos servirán para viajar a través de ellas pulsando después 1, 2...7. Mientras tanto conviene ir, para practicar, al Sitio de Recreo de los Dioses, pulsando F2. Una de las funciones cuyo aprendizaje es fundamental es la del Toque Final. Consiste en que si movemos la mano después de soltar un objeto afectaremos a la trayectoria de su caída. Esta función es a veces necesaria para hacer un uso especial de ciertos milagros. Si se pulsa F1 cuando tocamos con la mano del dios cualquier elemento, se obtiene información más detallada.

Templo







Cueva Criatura. En el interior del edificio del templo hay una gruta donde suele residir nuestra criatura. Allí podemos ver qué ha aprendido, cómo se siente y qué piensa de nosotros, su dios. También se muestran en los pergaminos pistas para adoctrinarla.

Los Retos. Cumplir los retos que el juego nos propone es el único modo de hacer que la historia se desarrolle. En esta sala se detallan los retos cumplidos y el efecto que han tenido en los límites de influencia.

Sala del Mundo. Esta es la sala principal del templo y está construida entorno a un mapa activo de la isla delimitado por el área de influencia. En el pergamino vienen detallados los datos actuales sobre la isla, con sus civilizaciones y sus creyentes.

Sala Futura. Uno de los lugares más interesantes y reveladores es la sala futura. El destino no es inamovible, pero ciertos hechos determinan a largo plazo el futuro de nuestros creyentes y de nosotros mismos. Aquí se nos orientará sobre el rumbo al que nos dirigimos, a no ser que éste sea aún incierto.





Discípulos del Dios



Maravilla. Los adeptos pueden erigir un símbolo de su culto, una estructura que se eleva hacia su dios. Cuantos más numerosos sean más espectacular será la edificación. Ésta es la Maravilla, que una vez construida incrementará nuestra influencia. Toda civilización construirá su Maravilla; cada una con beneficios específicos para realizar milagros.



Creyentes. A nuestra disposición tendremos una fórmula muy efectiva para expandir nuestros dominios por la isla: la de crear discípulos. Al coger un nativo y llevarlo hasta un lugar adecuado se convertirá en un ferviente devoto que dedicará su vida a la tarea que le encomendemos. Su labor será la de procrear, traer madera, comida o construir edificios.



Tótem. Esta estructura indica si la aldea en la que está ubicada pertenece o no a nuestro culto. Es el lugar de oración de los creyentes. Es necesario levantar el Tótem para que los creyentes empiecen a adorarnos y así obtener poder de oración con el que lanzar milagros poderosos. Mientras están orando no podrán realizar sus tareas ordinarias.

Milagros del Dios



Milagros. Los milagros pueden conseguirse de diversas formas. Algunos necesitan de un poder de oración de los creyentes y otros, además, de la edificación de una Maravilla. El dios puede activar los milagros trazando un gesto de la mano en la pantalla moviendo el ratón. Su uso depende mucho de la situación y de la senda que hayamos escogido, aunque tienen casi siempre una utilidad evidente, ya sea conseguir recursos, impactar a los nativos, defendernos o atacar, como en el caso del milagro de Bola de Fuego ❶.



Cuando se conoce un milagro nuevo aparece en el lugar de culto de la aldea y una vez aprendido jamás se olvida.

Hay otro tipo de milagros denominados "de un solo uso", que tienen una aplicación idéntica pero se consiguen resolviendo uno de los retos contenidos en los pergaminos plateados de recompensa. Aparecen sobre un atril, en forma de burbuja, y se manipulan como cualquier otro objeto ❷. Tras haber empleado el milagro, al poco, se recargará en el atril quedando de nuevo disponible.

Milagro	Creyentes necesarios	Maravilla	Utilidad	Gesto	Efecto que causa
Bola de Fuego	3.500	Azteca	Ataque		Lanza una bola de fuego dirigible con la función Toque Final.
Rayo Eléctrico	5.000	Azteca	Ataque		Podemos dirigir un rayo de gran poder destructivo hacia adelante.
Teletransporte	5000	No es necesaria	Recurso		Los portales permiten a los aldeanos viajar instantánemente.
Sanación	6000	Japonesa	Defensa		Lanza una onda en cuyo radio se curan las heridas de todos los seres.
Escudo Espiritual	7000	Tibetana	Defensa		Delimitamos el área que queda protegido de milagros ajenos.
Escudo Físico	7000	Tibetana	Defensa		Delimitamos el área que queda protegido de agresiones físicas y proyectiles.
Comida Milagrosa	7000	Azteca	Recurso		Suministramos comida que caerá bajo la mano del dios.
Madera Milagrosa	7000	Celta	Recurso		Suministramos madera que caerá bajo la mano del dios.
Tormenta	8000	Nórdica	Recurso/Ataque		Invoca nubarrones de tormenta que arrojan un diluvio, a veces con rayos.
Bandada de Pájaros	12000	Celta	Impresionar		Lanza una ingente bandada de aves capaz de impresionar a los creyentes.
Crear Bosque	13000	No es necesaria	Recurso/Impresionar		Se crea un bosque a partir del lugar donde se sitúe la mano del dios.
Manada de Bestias	14000	Celta	Ataque/Impresionar		Una estampida de bestias que correrán hacia todas partes.
Megaexplosión	16000	Azteca	Ataque/Impresionar		Lanza una bola de fuego dirigible con la función Toque Final.



Adiestramiento de la Criatura

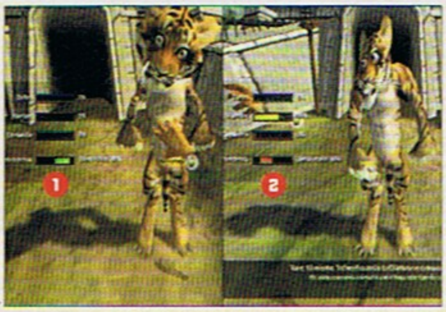


Disciplina y paciencia: La criaturas habitan la isla a la espera de que algún dios las reclame. Aquella que elijamos podrá aprender cualquier cosa de nosotros. Son bestias místicas capaces de obtener poderes divinos. Modelar su personalidad es laborioso, requiere paciencia y sobre todo actuar en consecuencia con nuestras enseñanzas. Las criaturas hacen lo posible por imitar los actos de su dios y tratan de contentarle. Es necesario que nos acompañen y experimenten repetidas veces aquello que deseamos enseñarles. A cambio nos ayudarán a influenciar a otros nativos y, entre otras cosas, podrán traspasar nuestros límites.

1 Elección. Hay tres criaturas, al principio de un tamaño muy modesto, esperando ser escogidas. A pesar de que su personalidad no está definida, poseen ya algunos leves rasgos específicos. Por ejemplo, el tigre está mejor adaptado al combate con otras criaturas, el mono aprende más deprisa y la vaca se relaciona mejor con los aldeanos; todo lo demás responde a su encanto. Al principio deberemos esforzarnos por hacer cómodo su nuevo hogar, el templo, y proporcionarle lo que necesite.



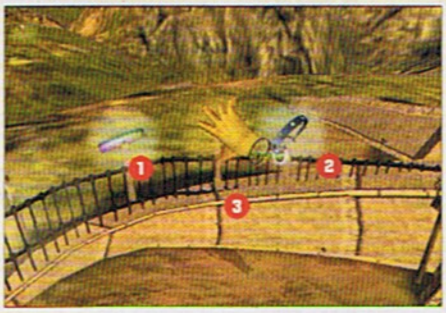
2 Primeras lecciones. Para interactuar con la criatura basta con acercar la mano del dios pinchando el botón derecho del ratón; las primeras lecciones requieren tal interacción. Si hace aquello que le hemos solicitado debemos acariciarle ❶ para que entienda que eso nos agrada. Si desobedece, o hace algo inesperado que no queremos que vuelva a hacer, bastará con largarle un par de bofetadas ❷. Eso sí, hay que mantener una coherencia si no queremos que se vuelva esquizofrénica.



3 A la hora de comer. Pronto tendrá que aprender a alimentarse y buscar comida por su cuenta. Para ello tenemos que acompañar a la criatura a los sitios de la isla en los que se encuentra la comida específica para ella. De lo contrario puede acostumbrarse a que le demos siempre de comer, y esto le hará muy vulnerable. Una vez le demos una ración, conviene incentivarla para que sepa que ha de comérsela. También engordan o adelgazan, lo que modifica su aspecto y sus atributos físicos.



4 Las Tres Correas. Las correas son un buen método para ejercer un control directo sobre la criatura y también para que aprenda cosas por su cuenta cuando no podemos estar con ella. La correa de la compasión ❶ le ayudará a sentir respeto por la vida de los aldeanos. Por otra parte la correa de la agresión ❷ le pone torna violento y tenderá a destruir los edificios y hacer el mal. La correa del aprendizaje ❸ hará que preste más atención a lo que vea y a las cosas que procuramos enseñarle.



5 El Maestro lucha. Una vez que la criatura haya aprendido lo más básico, podrá ir a visitar a otra mucho más grande que ella, el Guía, pues ha pertenecido a un dios mucho más poderoso que nosotros. También nos dirá cómo podemos enseñarle a obrar ciertos milagros a la criatura y a que nos represente ante los aldeanos. Si llevamos la correa del aprendizaje podrá ver cómo hacemos ciertos milagros y se encenderá una bombilla sobre su cabeza. Esto nos indica al instante que ha aprendido algo, y muy pronto se pondrá a practicar por sí sola.

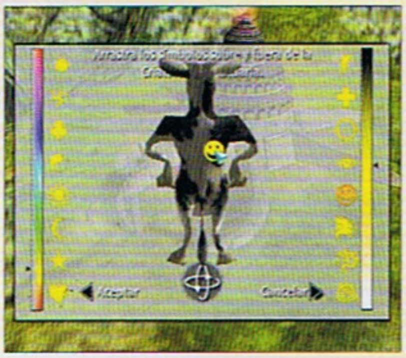


Editar Tatuajes



Entrando en la cueva donde habita la criatura, o accediendo a las opciones del programa, nos encontramos con la herramienta que nos permite hacer tatuajes:

A izquierda y derecha ❶ tenemos dos barras con las que seleccionar el color del tatuaje y el dibujo de los símbolos.



Con el círculo de rotación ❷ podemos hacerla girar para comprobar qué partes de su cuerpo se pueden tatuar.

Después ❸ sólo hay que llevar el cursor hasta ese punto y proceder. Una criatura puede llevar hasta seis figuras tatuadas en la piel.

Lucha entre Criaturas



Cuerpo a cuerpo. El primer duelo ❶ con el Guía descubre las habilidades de combate de nuestra criatura, capaz de realizar varios movimientos seguidos y de desplegar un nutrido repertorio de golpes y esquivas. La zona de batalla viene delimitada por el área circular ❷ y una vez dentro no se puede rehusar el combate. Descubrimos un nuevo gesto de milagro que nos revela el movimiento especial de la criatura ❸. Éste es mucho más ofensivo que cualquier combinación de movimientos.

Poderosos Titanes. Cuando la criatura haya crecido, tendrá una personalidad más definida y habrán cambiado sus rasgos físicos dependiendo de su actitud con los nativos y nuestras enseñanzas. Llegados a éste punto podrá lanzar milagros en combate de gran poder ofensivo, y realizar movimientos más estudiados para asestar un golpe definitivo a su rival ❹. Sin embargo, el dios no ha de limitarse a contemplar, también puede lanzar hechizos contra la criatura enemiga ayudando a la suya propia.



PUNTOS CLAVE

El Encantador de Niños





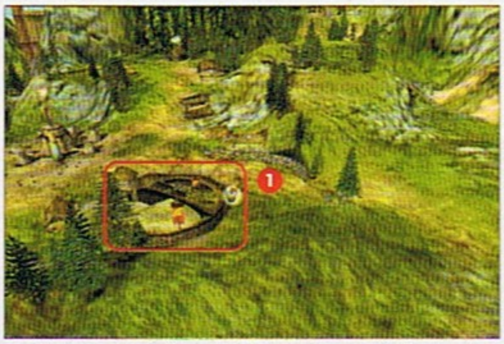

1 Nos llama la atención el pergamino sobre la casa. Al parecer un flautista encantador está robando a todos los niños y llevándoselos a una casa en pleno bosque en cuyos alrededores se oyen llantos.

2 La criatura es indispensable para atrapar al flautista ❶. No tenemos influencia sobre él así que necesitamos atar a la criatura con la cuerda y esperar que pueda intimidarle lo suficiente.

3 El tipo es escurridizo y si intuye peligro correrá a refugiarse para no salir hasta que esté seguro de no correr riesgos ❷. Hay que esconderse y esperar a cerrarle el paso. Quizás nos cueste unos cuantos intentos.

4 Una vez atrapado, debemos controlar a la criatura para que no le suelte y tampoco intente hacerle daño, si queremos salvar a los niños y obtener la recompensa. Si no, quizás sea un buen manjar.

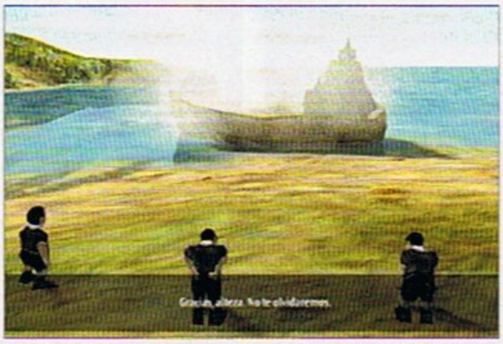
Emigrantes con Karaoke


1 En la playa, un trio de emigrantes preparan su partida de la isla, aunque les falta madera para terminar el arca con la que navegarán. Podríamos ayudarles trayendo madera o acabar con su sueño destrozándoles el barco.

2 Hemos aceptado ayudarles con lo cual debemos ir al almacén del pueblo ❶. Con el botón derecho del ratón cojemos la madera necesaria para la construcción y volvemos a la playa para suministrársela.

3 Después de otro paseo celebran haber construido su nave, pero aquí no acaban sus peticiones. Cuando hayan terminado de cantar, tendremos que ir al pueblo a por el grano del almacen y depositarlo en la bodega del barco.

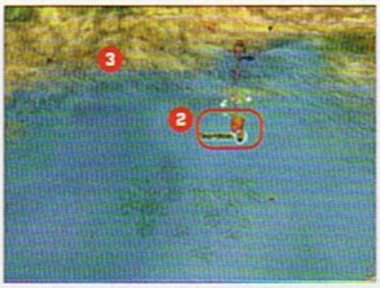

4 No del todo satisfechos con la madera y los suministros vuelven a hacenos otra petición. Esta vez tendremos que hacer dos viajes para darles dos animales con los que zampar a gusto en su larga travesía.

5 Cuando empecemos a dudar si merece la pena poner tanto empeño para que se marchen decidirán que ya pueden echarse a la mar. Afortunadamente, cuando parten también cesan de cantar la "cancioncita" de homenaje.

6 Una escena de película como colofón ❷. Después de todo el esfuerzo, no ha sido en balde, han dejado un milagro con el que podremos regar las tierras de nuestra tribu y obtener mejores cosechas.

Rescate en el Mar






1 En la playa que se encuentra cercana al templo, una mujer de la tribu reclamará nuestra ayuda. Nuestra labor consiste en rescatar a los pescadores antes de que se ahogen empleando a nuestra criatura.

2 Con la correa de la compasión aseguraremos que la criatura se interese por los pescadores ❶ en peligro. Cualquier otra correa hará su comportamiento impredecible. La bestia ya puede llevar a cabo el rescate.

3 Con la correa atada, le indicamos que vaya hacia uno de los pescadores ❷. Si todo va bien le cogerá en brazos y entonces podremos ordenarle que regrese rápidamente a la playa con él ❸.

4 Si logramos repetir la operación con el resto de los aldeanos que estaban ahogándose, la mujer nos tendrá preparada una recompensa y se incrementará notablemente nuestra influencia.



Juego de Acción-Aventura para PC | Para poder parar los pies a la Organización tendremos que ser muy hábiles, controlando a Konoko para evitar que Muro y sus secuaces se salgan con la suya.

Test en la Pág. 52

LO QUE HAY QUE SABER

Información en Pantalla



Este icono, situado en la parte inferior izquierda de la pantalla, permite conocer el estado de nuestras armas y saber con exactitud el número de balas disponibles para continuar con la misión. En la imagen pueden verse cada uno de los apartados en los que se divide.

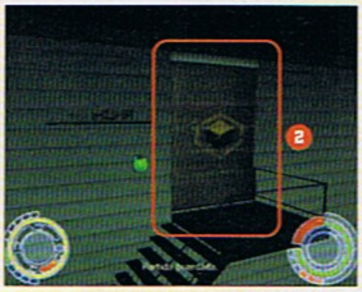
Cada vez que cojamos un ítem o recibamos un golpe, esta barra, que se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla, nos informará de qué objeto hemos recogido o cuánta vida nos han quitado en el caso de un ataque. Vigilar este indicador es vital para el éxito de nuestra misión.



Abrir Puertas



Cuando te acerques a una consola y la actives con [Ctrl] verás que tiene un dibujo (1) en su pantalla.

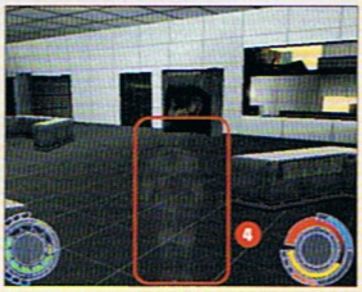


Para saber qué puerta abre cada consola, verifica si el dibujo (2) coincide. Algunas puertas necesitan activar varias consolas.

Invisibilidad



Para activar el modo de invisibilidad necesitarás coger este valioso ítem (3). No olvides recogerlo ya que hay muy pocos.



Si utilizas este ítem los enemigos no podrán detectarte (4). La barra azul del indicador señala cuánto tiempo nos queda.

Desarmes



Para desarmar a un enemigo primero hay que inmovilizarle con una llave con la tecla [↑] y el botón izquierdo del ratón (5).



A continuación Konoko le soltará un codazo (6) al enemigo. El arma se incorporará así a nuestro arsenal.

Golpes Bajos



Para soltar con eficacia los dos puños a la zona baja del enemigo pulsa [Q] [→] y el botón izquierdo del ratón.



Pulsando las teclas [Q] [→] y el botón derecho del ratón Konoko realizará un barrido muy efectivo.

Llaves



Esta llave es uno de los golpes que más nivel de vida quitan al enemigo, para realizarlo acércate a él pulsando [W].



Después pulsa el botón derecho del ratón y verás como Konoko engancha sus piernas al cuello del enemigo.

Media Luna



El combo de la Media Luna es muy efectivo, para realizarlo presiona dos veces el botón derecho del ratón.



Después presiona [W] + el botón derecho del ratón y verás como realiza una increíble patada circular.

Patadas



La patada circular es un golpe muy bueno cuando estás rodeado de enemigos. Para ponerlo en práctica pulsa la tecla [Q] [→].



Después suéltala y presiona el botón derecho del ratón. Verás como vuela nuestra ágil protagonista.

Movimientos: Huida



Para escapar de los enemigos pulsa [Ctrl] [→] + [S] y realizarás un pirueta que te permitirá huir sin problemas. Es muy útil en momentos de desesperación.

Movimientos: Barrido



Para lanzarse en barrido y tirar a nuestros enemigos al suelo quitándoles una parte importante de sus salud, tan sólo debemos comenzar a correr y pulsar la tecla [Ctrl].

Movimientos: Salto con Voltereta



Pulsa [Espacio] para realizar un espectacular salto. Cuanto más tiempo permanezca pulsada esta tecla, más altura ganará nuestra heroína.



Cuando estés en el aire pulsa [Ctrl] [→] y verás como Konoko realiza una efectiva voltereta en el aire. Si caes encima de un enemigo sufrirá importantes daños.

Recargar



Recoge del suelo la munición que los soldados dejan al morir.



Ahora tan sólo debes pulsar la tecla [R] y llenarás tu cargador de balas. Ya está preparada para disparar...

PUNTOS CLAVE

La Primera Fase



1 Nada más comenzar verás que tienes a un enemigo justo debajo de ti (7) para acabar con él dispárale desde arriba.



2 Después de accionar la consola para abrir la puerta y subir las escaleras, te encontrarás con un enemigo, acaba con él.



3 Busca en la planta de arriba la consola que abre la puerta con este símbolo (8), vuelve a bajar por las escaleras y entra.



4 Acciona el mecanismo para abrir las puertas verdes y cruza el umbral de ésta, verás a un médico muerto.



5 Tras acabar con varios enemigos pasarás a otra habitación, allí encontrarás dos enemigos que matarás a balazos (9).



6 Encontrarás un pasillo, desplázate con cautela, ya que un par de guardias te estarán esperando a la mitad de éste.



7 Al final del pasillo hay una escalera, baja por ella hasta encontrar una habitación con un soldado (10) y una consola nueva (11).



8 Tras pasar la puerta y subir las escaleras verás a un extraño soldado. Saldrá corriendo a dar la alarma; no se lo permitas.



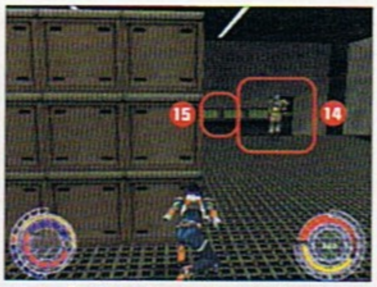
9 Cuándo te topes con un soldado atacando a un civil, salva a éste para que te abra la puerta del hangar principal.



10 Una vez dentro limpia la zona de enemigos y ve directo a la puerta que está en el centro del hangar (12).



11 Una vez dentro tendrás que acabar con todos los enemigos. Verás que ha comenzado una cuenta atrás (13).



12 Sube por las escaleras de la izda hasta la 2ª planta, acaba con el guarda (14) y abre la consola (15) para parar el vehículo.



Final Fantasy IX

Juego de Rol para PlayStation | **La misión que se le avecina a nuestro amigo Yitán es todo un desafío, ni más ni menos que evitar que la reina de Alexandria conquiste todo el planeta. En estas páginas vamos a echarle una mano, pero sin pasarnos... llegar a héroe tiene un precio.** Test en la Pág.46

LO QUE HAY QUE SABER

Personajes



Yitán Tribal. Es el héroe por excelencia y quien lleva todo el peso del equipo. A pesar de ser un ladronzuelo tiene buen corazón y sus ataques normales son muy potentes.



Daga. Es la princesa fugada del reino de Alexandría y quiere deshacer, como sea, los perversos planes de su madre. Está destinada a ser muy poderosa.



Vivi Orunitia. El mago Negro quiere descubrir cuál es su origen... porque teme no ser igual que los demás. Es un aliado muy poderoso que utiliza buenas magias.



Adalbert Steiner. Soldado de la reina que ha de proteger con su vida a la que cree secuestrada princesa. Su mejor arma es, sin duda, la fuerza bruta.



Quina Quen. Se unirá al grupo con el pretexto de querer probar todas las comidas del mundo. Es capaz de comerse de un bocado a sus enemigos.



Freija Crescent. La búsqueda de su gran amor le ha llevado a vagar sin rumbo fijo. Es fuerte y sabia en todo lo que tiene que ver con Dragones.



Eiko Carol. Es una de las pocas supervivientes de una raza perdida. Su fiel compañero Mogu le acompaña allá donde va y puede curar y proteger al grupo.



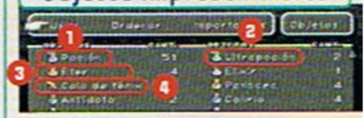
Amarant El Rojo. Ha sido contratado por la reina de Alexandria para recuperar la gema ancestral. Se cruzará con Yitán y... Su poder reside en su potencia.

Combates



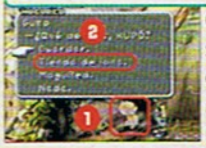
Combates: cada vez que nos enfrentamos a uno, o varios, enemigos ❶ tendremos a nuestra disposición un utilísimo menú ❷ de comandos que contiene, en realidad, órdenes para dar a los personajes. Desde aquí, es posible decidir que se realicen golpes mágicos o físicos, o utilizar un objeto determinado contra cualquiera de nuestros adversarios. Del mismo modo, podemos controlar en todo momento la información referente a la vitalidad del grupo ❸ así como los puntos de magia restantes ❹ y el tiempo ❺ que les queda hasta que llegue de nuevo su turno (barra verde). El indicador que hay justo debajo ❻ es el de trance y se llena a medida que recibimos golpes de los enemigos. Para saber qué tipo de ataque hemos lanzado sólo hay que mirar al indicador superior ❼.

Objetos Imprescindibles



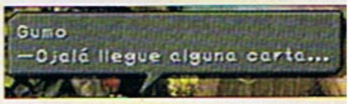
❶ **Poción:** restaura tu Vitalidad (VIT) con 50 puntos. Al principio será imprescindible pero después, avanzada la aventura, te servirá de muy, muy poco.
❷ **Ultrapoción:** restaura tu Vitalidad (VIT) con 450 puntos y es imprescindible para no morir en muchos combates.
❸ **Éter:** restaura los Puntos de Magia (PM) sumando 150 y es esencial para que los magos efectúen sus hechizos con garantías de éxito.
❹ **Cola de Fénix:** cuando un compañero caiga en combate tendremos que utilizar este objeto para reanimarlo.

Guardar Partida

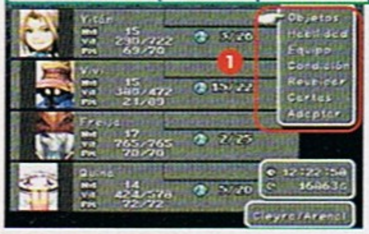


Guardar partida: se encargan de esta tarea los Moguri ❶. Además, si entramos en la tienda de lona ❷ recuperaremos Vitalidad y algunos puntos de Magia.

Mogured: podrás enterarte de las costumbres y conducta de estos seres si te prestas como cartero. Están constantemente enviándose cartas unos a otros.



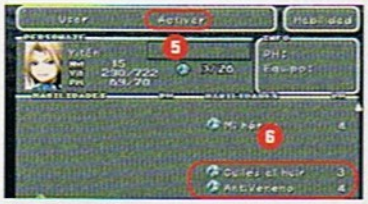
Menús de Opciones y Personajes



Menú Básico. Pulsa el botón Triángulo y aparecerá este menú (1) desde el que podemos configurar los aspectos del juego.



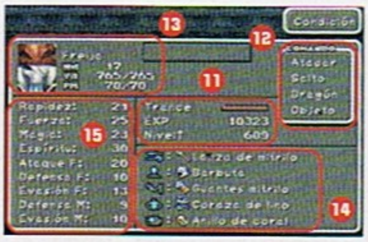
Menú de objetos. Si seleccionamos el menú de objetos aparecerá el inventario con todos los objetos que tenemos. Dentro de éste podemos seleccionar tres acciones: Usar (2), permite utilizar el objeto, Ordenar (3), sirve para colocar los objetos, Importantes (4), guarda objetos raros que encontramos durante la aventura.



Habilidad. Dependiendo del personaje, adquirirá unas habilidades u otras. Desde este menú seleccionamos las que vamos a activar (5), teniendo en cuenta que al hacerlo (6) otras se desactivarán.



Equipo. Modifica el equipo del personaje (7) para subirle los niveles (8). Podemos hacerlo de forma manual (9), eligiendo lo que más nos guste, o automática (10), dejándolo en manos de la máquina.



Condición. Aquí vemos los puntos de experiencia del personaje (11), las habilidades que puede utilizar en combate (12), su nivel de vida y puntos de magia (13), equipo (14) y puntos de defensa, ataque (15), etc.

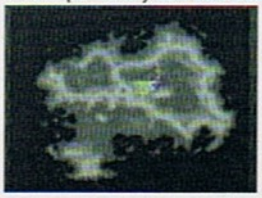


Cartas. En este menú encontramos todas las cartas que tenemos en nuestro poder (16), así como información sobre nuestras partidas (17) y una vista preliminar sobre la carta que seleccionemos (18).

En las Afueras



Mapa2. Con el botón Select accedemos al mapa de la zona que aparece en la parte inferior, pulsando otra vez se pone a toda pantalla y con otra desaparece.

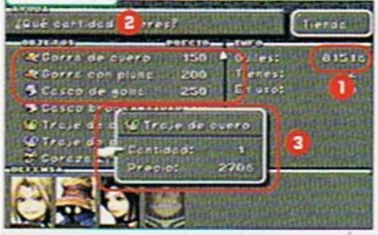


Mapa 3. Una ventaja de salir al exterior es que se puede salvar la partida en el lugar que nos interese, sin necesidad de buscar un Moguri, ya que mediante una flauta, que haremos tocar con el botón Cuadrado, llamaremos a uno de estos simpáticos animalitos para que nos guarde la partida.



Mapa 4. Cada vez que salgamos de un lugar nos encontraremos con una apariencia gráfica distinta y una buena ración de monstruos con los que librar infinidad de batallas si no andamos rápidos. Cuando veas alguna estructura o cueva (1) acércate y podrás ver el lugar en el que estás (2).

Tiendas



Pantalla principal: Si entramos en una tienda para comprar algo hemos de saber cuanto dinero tenemos (1) y qué objeto queremos comprar (2). Una vez decididos, tan sólo queda poner la cantidad (3).



Si el objeto que vamos a adquirir es mejor que el que ya tenemos, aparecerá una flecha hacia arriba sobre el personaje que lo posea; si se trata del mismo se mostrará el objeto sin nada; y si es peor habrá una flecha hacia abajo. A los personajes que no lo puedan llevar no les aparecerá nada.



Vender: Para obtener dinero de los objetos que ya son inútiles, entramos en la opción vender, seleccionamos el objeto y fijamos la cantidad de venta (4).

Reino de Alexandria



1 Después de ver las introducciones, el juego se inicia en una habitación a oscuras. Tendremos que encender la luz.



2 Para salir airoso del combate que libraremos a continuación, pulsamos el botón ✖ pues sólo es un entrenamiento.



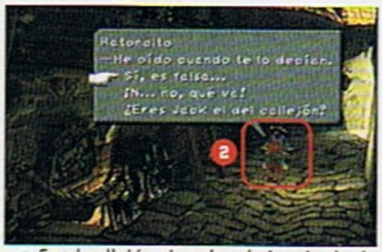
3 Descubrimos que el enemigo es nuestro jefe. Cuando tras ver el plan pregunten a quién secuestrar, diremos que a la princesa.



4 Manejando a Vivi avanzamos hasta encontrar un quiosco en medio de una plaza (1). Nos acercamos y pulsamos ✖.



5 Al hablar con el taquillero le enseñamos la entrada sin engaños. Dirá que es falsa y nos dará unas cartas para la colección.



6 En el callejón situado a la izquierda de la plaza nos topamos con un pequeño ratón (2) al que ayudaremos sin rechistar.



7 Seguimos al ratón hacia la torre; nos acercamos hasta que aparezca el icono de acción (3), entonces pulsamos el botón ✖.



8 El siguiente combate, encarnando a Yitán, es para habituarnos al control. Así que pulsamos ✖ para atacar (4) y vencer.

Reino de Alexandria / El Bosque Maldito



9 Para continuar con la función realizamos exactamente los movimientos que Blank nos indique (5). Cuanto más rápido lo hagamos, más dinero tirará la gente.



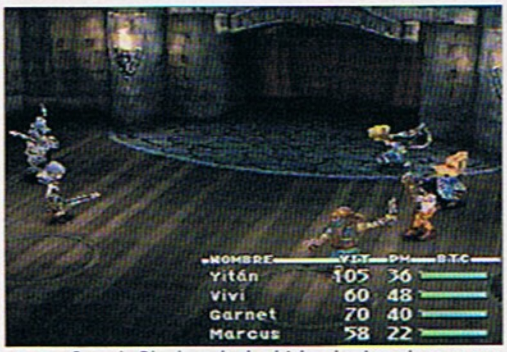
10 Después de disfrazarnos, nos dirigimos a las escaleras que encontramos justo enfrente. Arriba están los aposentos de la princesa Garnet.



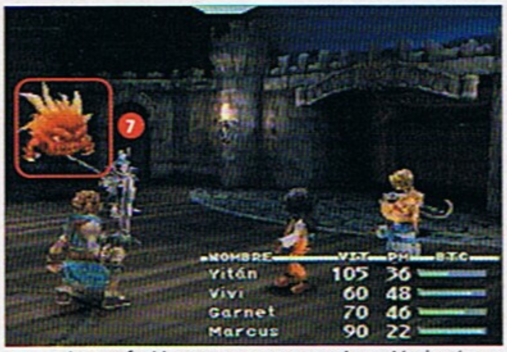
11 Subimos por las escaleras que encontramos en el edificio y al llegar arriba veremos que la princesa está siendo perseguida por Yitán (6).



12 Después de perseguirla por todo el castillo y descubrir que ella quiere escaparse, tendremos que luchar con Steiner. Dejando pulsado el botón ✖ vencemos.



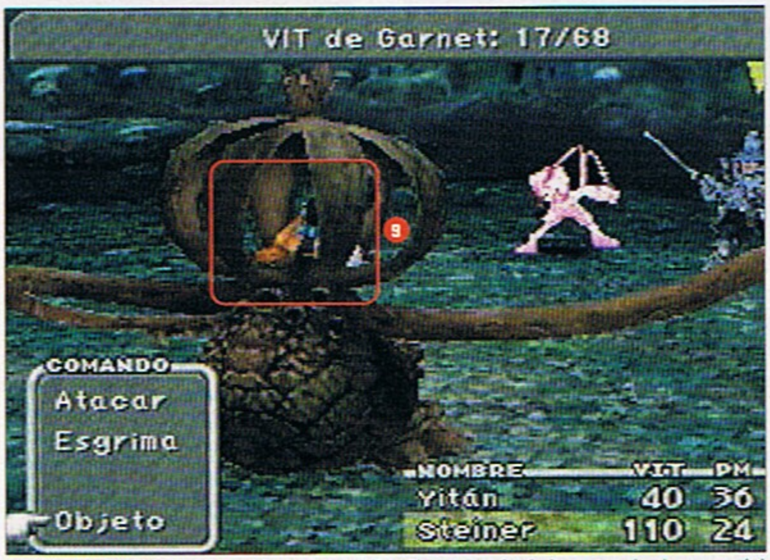
13 Cuando Blank suelte los bichos buri tendremos que escapar y salir a escena. Después de una soberbia actuación nos batiremos en combate con Steiner y dos de sus hombres. No resulta demasiado difícil.



14 La confusión que se crea a continuación hará que Steiner no se aperciba de que tiene una amenazadora bomba en su espalda (7) que no para de crecer, y seguirá luchando contra nosotros hasta que se percate.



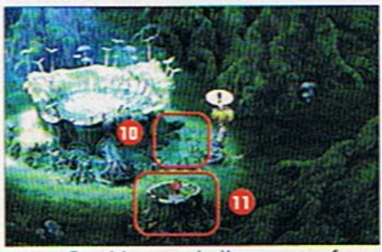
15 Una vez hayamos conseguido escapar del castillo, realizaremos un aterrizaje forzoso en las inmediaciones de un bosque; allí se desarrollará la primera Secuencia en Tiempo Actual (8).



16 Nos adentramos en el bosque maldito. El encargado de hacernos los honores del recibimiento será el monstruo que mantiene presa a la princesa; para acabar con él debemos evitar a toda costa que la princesa muera (9) dándole pócimas. Resuelto el problema, la nueva misión que se nos plantea será encontrar a Vivi.



17 Tras cruzar la puerta, atravesamos la habitación; es la misma de antes.



18 En el bosque hallamos una fuente (10) –¡bebemos!– y un Moguri (11).



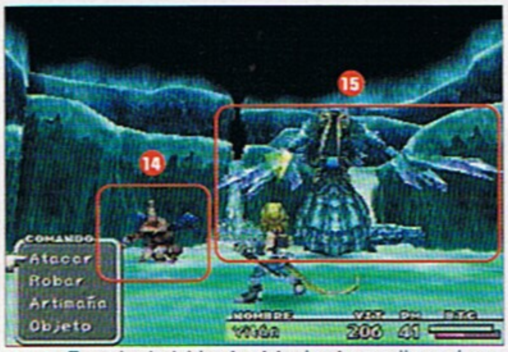
19 Al final del camino encontramos al Amo del bosque (12). Le exterminamos con la magia de Vivi y el golpe especial de Steiner. Blank irá a ayudarnos más tarde.



20 Ya en las afueras, dirigiremos nuestros pasos hacia la Caverna de Hielo que está situada en la parte izquierda del bosque. Desde ahí proseguimos camino.



21 Sin abandonar jamás el camino tomado, seguimos avanzando por el sobrecogedor paraje hasta que encontremos una bifurcación. Nuestra intuición nos dice que debemos decidirnos por el pasadizo de la derecha (13).



22 Tras el saludable ejercicio de piernas, llega el momento de poner a prueba los bíceps enfrentándonos al Vals Negro Nº1. Para vencerle, primero debemos centrar los ataques en él (14) y después en Zillion (15).



23 Una vez salgamos de la Caverna de Hielo, y tras quitarnos de encima la sensación de claustrofobia, encaminaremos nuestros pasos hacia la villa Dalí (16), que está situada justo enfrente de la caverna.

Villa Dalí / Ciudad de Lindblum



24 Tras descansar, salimos de la posada en dirección a la parte derecha de la villa. Al encontrar a Vivi hablamos con él.



25 Cuando llegamos Daga se ha ido y en una Secuencia en Tiempo Actual nos dirán que está en la tienda junto a la posada.





26 Entrando en el edificio de al lado vemos una escotilla negra (17). Accedemos por ella a los subterráneos en pos de Vivi.



27 Por el camino de enfrente llegaremos hasta la caja en la que han encerrado a Vivi (18). Libérale de su prisión.

28 Ahora ha llegado el momento de manejar a Steiner. Seguimos al hombre que baja las escaleras hasta su casa y, una vez en su hogar, hablamos con él. Tras la conversación abandonamos la habitación por la parte izquierda de la pantalla.



29 Nos encontraremos con el carguero. Observamos que están introduciendo unos barriles muy extraños, e impelidos por la curiosidad clavamos nuestra espada en uno de ellos. Descubrimos que no están huecos.



30 Antes de subir tendremos que sostener un duro enfrentamiento contra el Vals Negro Nº2. Aunque si utilizamos a Daga para curar al grupo no deberemos tener ningún problema para salir bien librados.



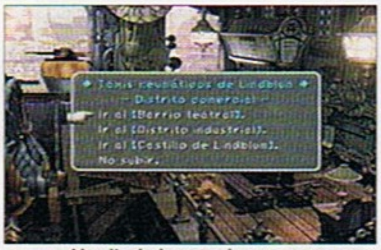
31 Una vez subamos a bordo del barco, nos daremos cuenta que está controlado por muñecos. Tras la sorpresa inicial, hablamos primero con Vivi para luego dirigirnos al fondo de la pantalla y subir las escaleras (19).



32 Nos aguarda un enfrentamiento con el Vals Negro Nº3. Con la magia de Vivi y la habilidad de Steiner acabaremos con él. Yitán se encargará de curar al grupo.



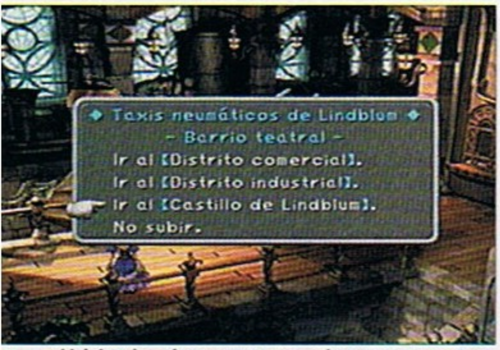
33 Cuando amarremos el barco en los muelles de Lindblum, seguiremos a Aubert (20) quien nos conducirá directamente a una entrevista con el Duque de Cid.



34 Al salir de la posada nos acercamos hasta el edificio de enfrente; descubrimos que es la estación de tren. Nos subimos a uno y vamos hasta el barrio teatral.



35 Entramos en la guarida de la Tantalus, allí presenciaremos otra Secuencia de Tiempo Actual que nos hará poner rumbo al palacio para buscarla.



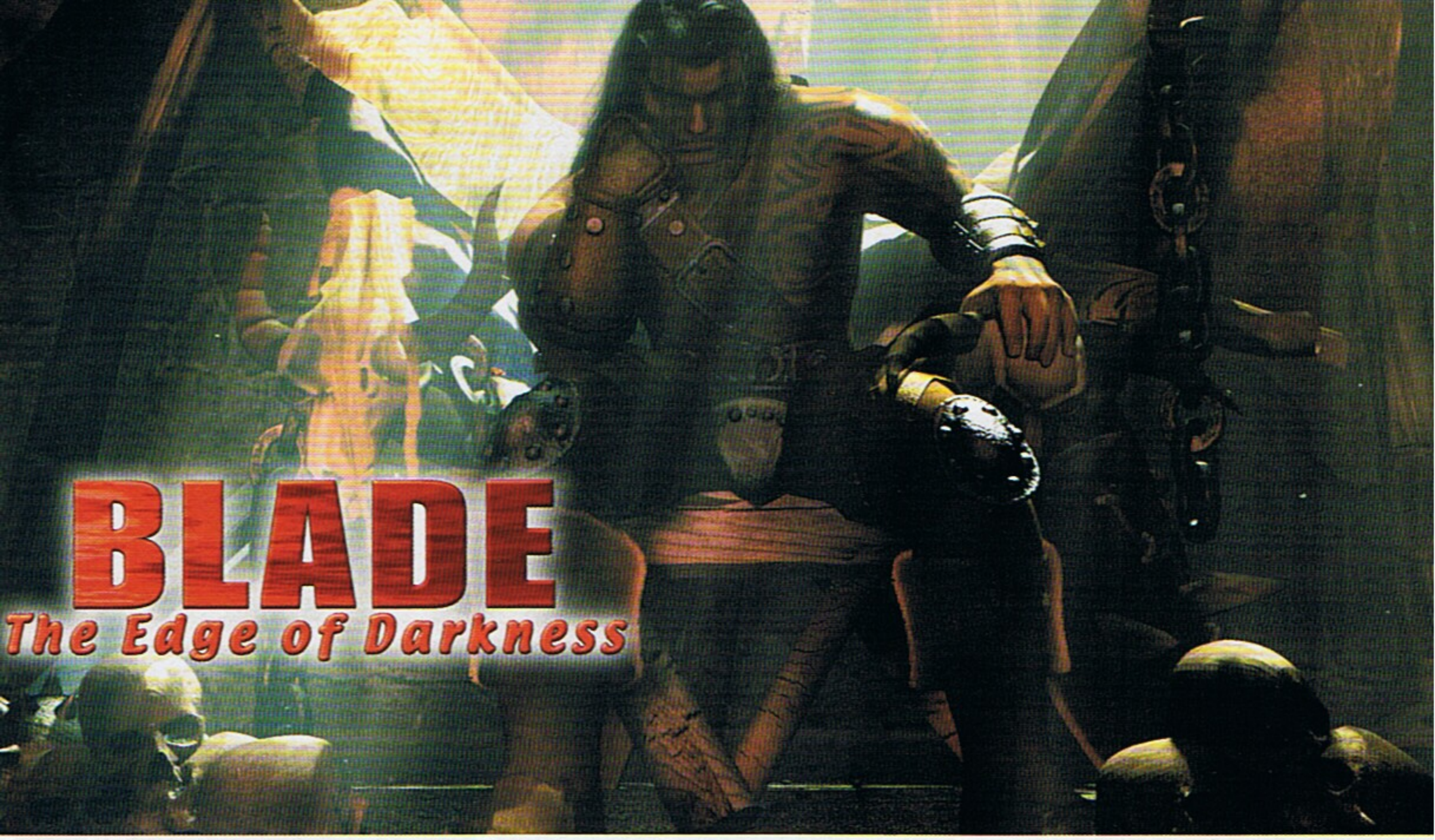
36 Volviendo sobre nuestros propios pasos regresaremos de nuevo hacia la estación del tren. Una vez allí tendremos que coger el tren que se dirige al castillo de Lindblum.



37 Regresamos hacia la fuente, pero esta vez intentamos pasar por el pasillo donde está el guardia. Nos dirá que no nos deja pasar, entonces nos damos la vuelta y subimos nuevamente por las escaleras.



38 Desde allí arriba podremos divisar con un catalejo todo el territorio que se extiende abajo. La manera de utilizar el catalejo es mediante la cruceta de dirección y pulsando el botón X en las zonas debidas.



Juego de Acción-Aventura para PC | «Blade: The Edge of Darkness» incorpora numerosos elementos de juego poco comunes que describimos a continuación, además hemos destacado los puntos más representativos del primer nivel de cada personaje. Test en la Pág. 22

LO QUE HAY QUE SABER

Personajes y Armas

Caballero. Sargon es un caballero adiestrado en el empleo de las mejores armas y pese a su edad, algo avanzada, conserva una agilidad notable. Su experiencia pocas veces le deja a merced del acero de su adversario.





Armas. La mazas, 1 son armas contundentes capaces de hendir armaduras y romper huesos. Las espadas, 2 dañinas y eficaces en las expertas manos del caballero, son las armas que mejor emplea. El gladio 3, el arma más básica, es la primera en ser hallada.



Bárbaro. Este gigante de más de dos metros no es muy veloz en sus ataques pero sí letal. Necesita medir los movimientos para no quedar al descubierto.

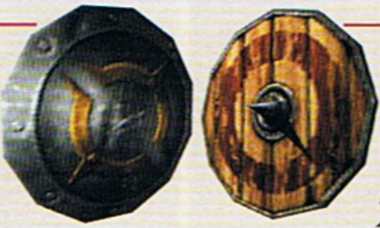




Armas. Las hachas de dos manos 1 y armas similares, como las guadañas, pueden segar la cabeza y los miembros de cualquier adversario. En el combate con varios oponentes las armas más eficaces por su velocidad son los alfanges 2 y espadones de dos manos 3.



Escudos. El caballero al igual que el enano son diestros en el uso de armas de una sola mano lo que les permite cubrirse con un escudo. La defensa extra de un escudo puede contrarrestar los ataques enemigos.



Armaduras. Las armaduras aportan un mayor nivel de defensa reduciendo el daño recibido en el combate. Cada personaje posee un tipo distinto de armadura. La más pesada la poseerá el caballero.



Enano. Pertenece a una longeva especie cuyo pueblo de obreros vive en ciudades edificadas bajo tierra. Utiliza sus herramientas como armas y poseen una gran fuerza y resistencia aunque su altura les condicione en batalla.



Armas. Las hachas 1 son las armas más eficaces en manos del enano y por ello una de ellas, 2 le acompañará desde el principio. Los Martillos y similares, 3 son otra de sus especialidades, haciendo quebradiza casi cualquier armadura.





Amazona. La amazona dedica su vida a la búsqueda de tesoros. A pesar de ser relativamente vulnerable, su vigor y la agilidad de sus movimientos le convierten en una oponente temible y difícil de alcanzar.



Armas. Las armas de gran alcance como este bichero 1 son temibles cuando es la amazona quien la porta. Tridentes, arpones, o lanzas 2 entran dentro de sus preferidas siempre que tengan suficiente longitud. En principio partirá con un simple bo 3.





Habilidades





Las habilidades son movimientos especiales que posee cada personaje y abarcan todo un tipo de armas que sean de su especialidad. Al incrementar el nivel podremos conseguir nuevas habilidades que se visualizan en combate con una estela color ambar.

Encarar





El encaramiento puede automatizarse o activarse con la tecla y su función es cambiar el control del personaje para adecuarlo al combate cuerpo a cuerpo. En batalla aparecerán los iconos de los enemigos. El del centro indica el adversario que en ese instante encaramos con la información de su salud y de su nivel de experiencia.

Elementos en Pantalla



Vida y nivel. ❶ La vida en rojo, y el nivel del personaje en azul, vienen expresados en barras y cifras. El resto de símbolos indican las llaves sagradas o gemas, y tablíllas rúnicas encontradas por el personaje.



Fuerza. ❷ La fuerza está indicada por una barra y una cifra de total a pie de pantalla. Muestra la energía de nuestro personaje para golpear. Si golpeamos varias veces en poco tiempo la barra irá extinguiéndose, dejándonos sin fuerzas y obligándonos a parar unos segundos.



Defensa. ❸ El indicador de defensa está condicionado por el nivel del personaje, la dureza de la armadura y el arma que esté usando en cualquier momento.



Poder. ❹ El indicador de poder muestra la fuerza al daño de nuestro ataque y está condicionado por el nivel del personaje y por el arma que estemos empleando.



Enemigos



Minotauro. Girar alrededor de esta bestia y esperar a que lance uno de sus torpes ataques, es la mejor forma de atacar.



Caballero oscuro. Ante su imponente presencia es mejor luchar muy cerca y procurar esquivar sus mandobles.



Demonio. Los demonios son extremadamente rápidos. Hay que atacar de frente, y con rapidez aunque sea arriesgado.



Vampiro. Cuando aparece a nuestra espalda basta con ejecutar un golpe hacia atrás, habilidad que todos comparten.

Combos





Los combos son movimientos especiales específicos para cada arma dentro de la especialidad del personaje. Al incrementar el nivel podremos conseguir nuevos combos para cada arma, incluso las mágicas, que se visualizan con una estela de color rojo.

Lanzar las Armas



Cualquier objeto e incluso aquellas armas que nuestro personaje no domina, pueden utilizarse como arma arrojadiza, a veces con gran efectividad. Para lanzarlas es conveniente tener al enemigo encarado . Después, es necesario pulsar la tecla asignada a lanzar Supr y cuando la barra alcance la máxima fuerza ❶ pulsar ataque (botón izquierdo del ratón).



Arco y Flechas



1 El arco es un arma necesaria para completar muchas fases pues permite activar mecanismos a distancia cuando la flecha impacta en el lugar acertado.



2 Por supuesto, el arco es también un arma de gran valor contra enemigos a distancia, sobre todo si las flechas contienen veneno, aunque exige cierta puntería.

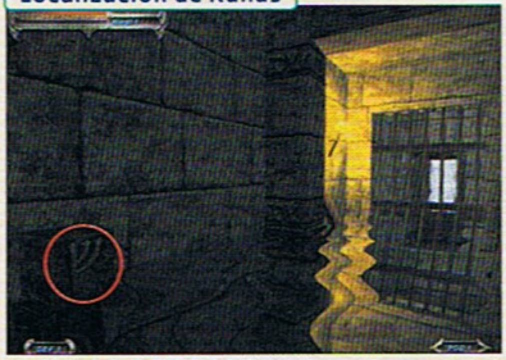


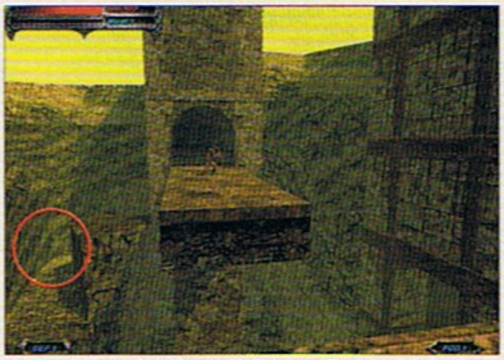
3 Las flechas no son de usar y tirar. Siempre que sea posible es preferible recoger las flechas lanzadas y dejar un carcaj en su lugar, por si es necesario más tarde.



4 La única forma de conseguir algunas runas es hacer uso del arco y las flechas, así que llevar este arma en el inventario es algo más que recomendable.

Localización de Runas







1 El Krak de Tell Halaf. Al llegar al desagüe, casi al final de esta fase, veremos una piedra con una runa cincelada que al pulsarla activa el pasadizo donde se encuentra una de las tablillas.

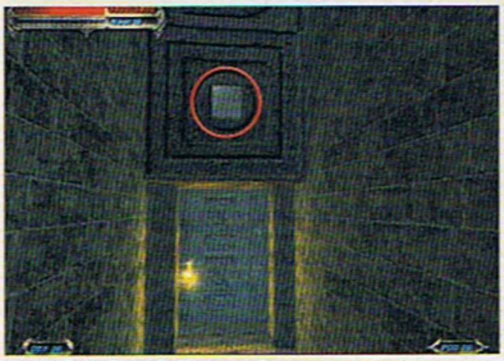


2 Las Minas del Monte Kelbegen. Detrás del puente semiderruido, saltando hacia el otro extremo, hay una puerta de madera que puede destruirse y esconde el acceso a una tablilla.



3 El Nekromanteion de Ephyra. En la cripta del rey, sobre la lápida, hay úna piedra con una inscripción rúnica. Disparando una flecha sobre ésta se abrirá un pasadizo hacia otra tablilla.









4 La Fortaleza de Nemrut. Entrando en el edificio principal de la fortaleza, al subir por una escalera, podremos ver a nuestra espalda la losa que activa el mecanismo de un pasaje secreto.



5 El Palacio de Nejeb. Al otro extremo del gran puente llegaremos a una gran galería descubierta. Allí, el arco nos permitirá pulsar la losa que conduce a la siguiente tablilla rúnica.



6 El Templo de Al-Farum. Si llegamos a la presencia del gólem descubriremos en la pared un muro falso. Abatiéndolo podremos llegar a la antesala del pasadizo que guarda otra runa.



Objetos Útiles



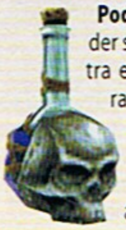
Amuleto. El amuleto fantasma es una protección contra el veneno que conviene tener en cuenta. Junto con el brazalete reducen el daño recibido.



Corona. En ocasiones podemos encontrar una vieja corona que nos protegerá contra el fuego, un elemento presente en gran parte de las trampas de «Blade».



Pócima. Existen varias clases de frascos con pociones de salud. La que nos da vida completa se puede guardar así que conviene reservarla para enfrentamientos peligrosos.



Poder. Las pócimas de poder son un gran aliado contra enemigos fuertes. Durante unos segundos contaremos con una fuerza mucho mayor al daño de nuestros ataques.

Antorcha y Espada



1 Aunque raramente es imprescindible, llevar una antorcha para iluminar los pasadizos más oscuros nos ayudará a detectar secretos, armas ocultas y enemigos escondidos en la sombra.



2 La magistral espada del héroe será, en fases avanzadas, un modo imprescindible de iluminar nuestro entorno. El fulgor de la espada sólo iluminará si hemos conseguido todas las runas.

Defensa



1 Aunque la armadura que luce el caballero es de gran ayuda, una buena defensa pasa por saber cómo y cuándo emplear esquivas y otras maniobras para zafarse de ataques enemigos.



2 El escudo es muy fiable como elemento defensivo, pero tiene una resistencia limitada. Es conveniente llevar varios e intentar agotar la resistencia de los más ligeros en primer lugar.

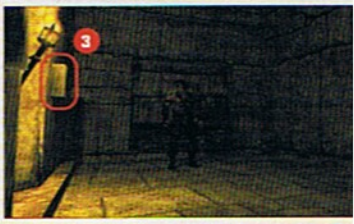
Trampas



1 Hay que estar atentos a los surcos en las paredes ❶, suelen albergar cuchillas o sierras cuyo corte es mortal.



2 Lanzar un señuelo suele ser un buen modo de averiguar en qué consiste una trampa ❷ y cómo evitarla.



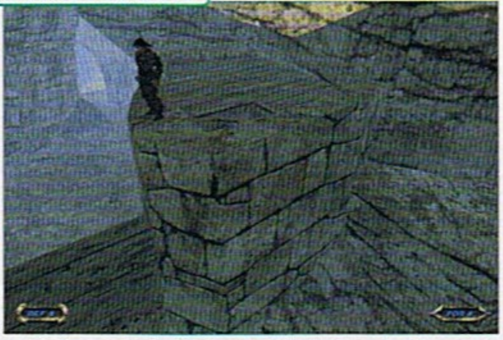
3 A veces la encerrona es inevitable. En este caso hay que buscar los pulsadores ❸ que interrumpen el mecanismo.

PUNTOS CLAVE

Los Monolitos de Kashgar: Primer Escenario con el Bárbaro



1 Pronto encontraremos una gruta en la que descansan dos orcos. Es preferible llegar a ella a través del río puesto que encontraremos un arco, flechas, una poción de salud y algunas arañas que incrementarán nuestro nivel.



2 En lugar de deslizarnos por la abertura podemos caminar por la viga sobre la puerta de madera y descender por la torreta opuesta, allí se encuentra una poción de vida que podremos guardar para asegurar nuestra salud.



3 Más adelante atravesaremos un campo mortuorio en el que los cadáveres que allí han reposado desde siglos recobrarán la vida poseídos por el mal. El pérfido veneno que les da vida puede hacernos un daño grave.



4 En el viejo cementerio hay varias puertas que bloquean el paso y para las que no hay cerradura. Afortunadamente el paso del tiempo ha hecho que algunas sean vulnerables a los embates de nuestra espada.



5 Al llegar a la cripta, tras convertir en cenizas a dos amasijos de huesos, debemos buscar la llave con la que abrir la puerta de reja y, en la planta superior, abatir la palanca que permite el acceso a los monolitos sagrados.

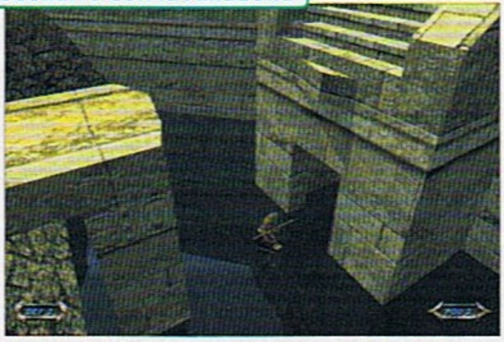


6 Los orcos han dejado la tierra de Kashgar preparada para rechazar la intromisión de cualquier curioso con numerosas trampas. Superándolas podremos, por fin, tener un encuentro con la voz de los antepasados de Tukaram.

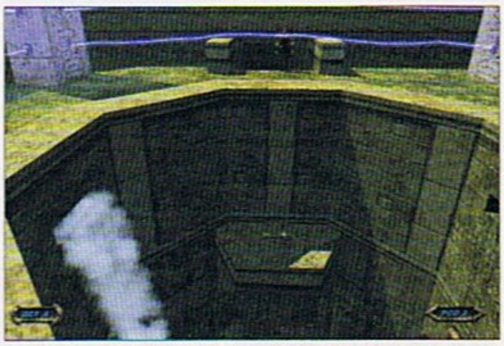
La Ciudad Perdida de Marakamda: Primer Escenario con la Amazona



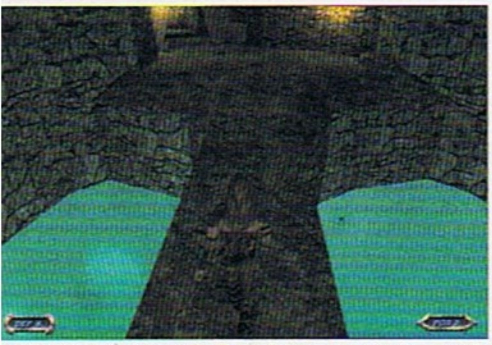
1 Para acceder al laberinto hay que introducirse en las cuatro pirámides del perímetro y pulsar el mecanismo ubicado en cada una. Al hacerlo debemos tener cuidado con las numerosas tramas que hay en toda la fase.



2 La única forma de continuar es adentrarse por el pasaje que se oculta debajo del puente. Éste nos llevará a una gruta repleta de seres no-muertos y desde allí a los pasadizos del templo con numerosos orcos en su interior.



3 La llave del pozo está a la vista, pero es necesario encontrar las palancas en el templo que desactivan los rayos eléctricos que rodean al pozo. Después hay que deslizarse hasta la plataforma con paso muy lento.



4 Una vez tengamos la llave del pozo podremos continuar por una gruta con más seres venidos de ultratumba. El paso por el puente conviene hacerlo a la carrera o acaberemos derretidos por el ácido de debajo.



5 Al descubrir la lápida un espíritu resucitará a varios cadáveres en el cementerio. Después de acabar con ellos y con unos cuantos orcos más podremos alcanzar la palanca que permite abrir el paso hasta la última parte.



6 En el último tramo encontraremos un libro con un revelador relato profético. Pero el libro está guardado por un demonio capaz de provocar horrendas heridas, desaparecer a su antojo y lanzar peligrosas llamaradas.

El Krak de Tabriz: Primer Escenario con el Caballero



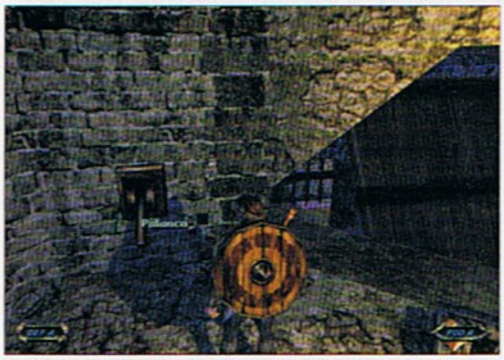
1 Después de haber derruido la pared enmohecida de la celda, podremos llegar, a través de las cloacas, al puesto del centinela. Dado su estado de embriaguez, no nos costará mucho arrebatarle la llave de las mazmorras.



2 En el patio principal de Tabriz tres caballeros traidores velan sus armas, y uno más aparecerá al poco tras la puerta de madera. Como si de una manada de lobos se tratase, intentarán rodearnos para buscar nuestra espalda.



3 El camino hacia la torre lo bloquea un conjunto de cajas apiladas pero puede despejarse, sólo hay que encender una anchorcha y llevarla hasta allí para prender la única caja que no está reforzada con remaches.



4 Para tender el puente levadizo que lleva a la torre de Tabriz es necesario llegar hasta las dos torretas que lo custodian. En ambas hay una palanca que libera la cadena que sujeta el puente en su posición elevada.



5 Al llegar a la entrada a la torre, el imponente Caballero Del Caos saldrá a nuestro encuentro. Después de tantear nuestras fuerzas, el enemigo se desvanecerá antes de que podamos tener opción alguna a vencerle.



6 En Tabriz nos esperan más traidores, trampas y un combate feroz contra el diestro Ragnar. Para salir airosos podemos encontrar, tras una puerta inicialmente cerrada con llave, una valiosa aunque escueta armadura.

Kazel Zalam: Primer Escenario con el Enano



1 Después de una llegada accidentada, es muy importante recuperar nuestro escudo y el hacha antes de presentarse en Kazel Zalam, a pesar de que allí, en la ciudad de los enanos excavada en la roca, todo parece tranquilo.



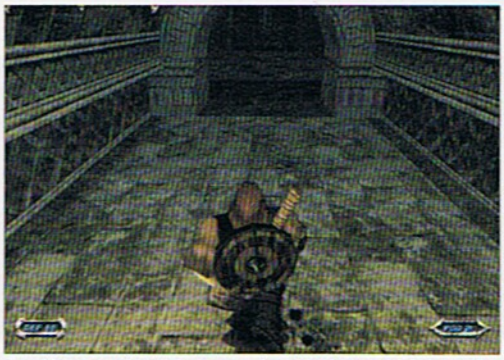
2 La invasión a la ciudad es más un hecho que un presagio. Los soldados que vamos a encontrar no son en ningún caso enemigos demasiado poderosos. El verdadero peligro proviene de sus nuevos aliados, los Orcos.



3 Después de acabar con un primer jefe Orco, al fondo de la sala encontraremos la llave del almacén. Allí se guardan nuevas armas yprovisiones pero para llegar hemos de deshacer un buen tramo de lo andado.



4 El mural con las tres losas cinceladas es en realidad la cerradura de un pasaje secreto. Para descrubrirlo hemos de pulsar las piedras en el orden correcto pues hay varias combinaciones. Este es:derecha, izquierda y centro.



5 Al cruzar el pasaje secreto hemos de estar atentos a las trampas, cualquier daño recibido puede impedirnos ayudar a los pequeños focos de resistencia que aún mantienen a duras penas otros enanos contra los invasores.



6 La palanca que abre la compuerta del salón principal de la ciudad tiene un acceso difícil. Después, y una vez sea eliminado el jefe Orco, podremos acceder a la ancestral biblioteca donde quizá hallemos algunas respuestas.

Trucos Secretos

Blade The Edge of Darkness | Juego de Acción-Aventura para PC

Tanto si cargamos cualquier partida salvada previamente como si empezamos una nueva, estos trucos dotarán al personaje elegido con nuevas habilidades y armas.

Una vez en el escenario, volvemos al menú principal pulsando la tecla ESCAPE, y después seleccionamos la opción JUEGO –ARENA– CONFIGURACIÓN DEL JUGADOR. Después de establecer los parámetros a continuación descritos, basta con pulsar INTRO y regresar a la partida pulsando varias veces la tecla ESCAPE.

PERSONAJE: BÁRBARO
Nombre: IVALAOSTIA
Teclas:
F9 : Pasar al siguiente mapa
F8 : Subir nivel de experiencia
Nombre: GUYAGAO
Teclas:
1 : Reduce arma
2 : Agranda arma
3 : Agranda escudo
4 : Reduce escudo

PERSONAJE: ENANO
Nombre: NO LEM KGB
Teclas:
M : Cambia pieles
H : Corta todas las cabezas de los personajes en escena.
X : Efecto de cámara "Matrix"



PERSONAJE: AMAZONA
Nombre: PAMELA CHU
Teclas:
F10 : Invencibilidad
F5 : Rotar cámara a la derecha
F6 : Rotar cámara a la izquierda
P : Cámara libre

PERSONAJE: CABALLERO
Nombre: SCAIGUOKER
Teclas:
G : Sable láser
K : Rayos gamma



El interesante sable láser que podemos obtener mediante los trucos es un arma a tener en cuenta. Para ser usada en el comienzo del juego necesita combinarse con el truco de subir nivel.

Ferrary 355 Challenge | Juego de Velocidad para Dreamcast

Escribiendo los siguientes *password* podremos acceder a cinco circuitos nuevos en este fantástico simulador recreativo.

1 Desde la pantalla principal del juego presionamos el botón Start.



2 Una vez dentro del menú principal, nos vamos a Options y desplegamos las opciones del juego.



3 Una vez dentro de la pantalla de opciones, debemos dejar pulsado a la vez los botones X e Y del mando de control de la consola.



4 Una opción escondida llamada *password* aparecerá justo debajo de la opción de sonido y pantalla.



Password	Bonificación
LieFrauMilch	Abre el circuito de Nurburgring
Stars&Stripes	Abre el circuito de Laguna-Seca
KualaLumpur	Abre el circuito de Sepang
DaysofThunder	Abre el circuito de Atlanta

5 Seleccionando las letras una a una mediante el mando de control, escribimos **CinqueValvole** respetando las mayúsculas y minúsculas.



6 Un mensaje nos confirmará que hemos descubierto uno de los cinco circuitos escondidos. Para los cuatro restantes, consultar tabla.



The Fallen | Juego de Acción-Aventura para PC

Pulsando la tecla tabulador podremos modificar algunos parámetros de este magnífico título.

1 En la pantalla principal seleccionamos nuevo juego y elegimos cualquiera de los tres personajes disponibles.

2 Pulsamos la tecla tabulador para abrir la consola, y escribimos > PANACEA_ , lo que será necesario para poder activar los demás trucos.

3 Escribiendo > ALLAMMO_ la munición de todas las armas que tengamos en ese momento ascenderá a 999.



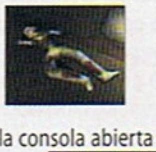
4 Para una de las opciones más divertidas has de escribir > GHOST_ en la consola, ya que podremos volar y, además, atravesar paredes y objetos.



5 Abriendo la consola y escribiendo > FLY_ nos encontramos con un efecto muy similar a > GHOST_ , pero sin atravesar las paredes.

6 Para cancelar el modo > GHOST_ y > FLY_ , sólo debemos escribir > WALK_ .

7 Poniendo > SUICIDE_ nos encontraremos con una opción bastante inútil ya que acabaremos con la vida de nuestro personaje.



8 Con la consola abierta escribimos > SLOMO 1000_ <número> y podremos establecer la velocidad del juego.

9 La tecla F8 nos permitirá avanzar hasta la siguiente introducción o misión.



¿PC o Consola?

Por fortuna, el viejo dilema de PC o consola está cada vez más olvidado y los que militan en uno y otro bando parecen haber comprendido, por fin, que las diferencias no son tan importantes como la única razón que verdaderamente les une: jugar.

Desde siempre han existido consolas y ordenadores. Bueno, desde siempre no, si tenemos en cuenta que realmente la invasión doméstica de estos cacharros empezó a producirse a finales de los 70. Y es que quienes hablan a estas alturas de "nueva moda" no saben cuánto se están equivocando.

Efectivamente, desde aquellos primeros tiempos quedó claro que el sistema de entretenimiento doméstico por definición iban a ser las consolas: cacharros de un tamaño reducido que no requerían de ajustes extraños, con una única ranura para insertar el cartucho (entonces) con el juego y dos puertos para conectar los joystick. ¡Ah!, más una entrada de corriente y una salida RF (antena) para verlo por la tele. Ya está.

Ahí se podían haber quedado las cosas, pero a principios de los ochenta y más tarde a finales de esa década, los ordenadores personales y los PC invadieron los hogares españoles para desterrar cualquier vestigio pasado de consolas. Las Atari 2600 y CBS Colecovision empezaron a ser sustituidas por los Spectrum, Amstrad, MSX, Amiga y, finalmente, PC, en una especie de transición de un sistema a otro que ha servido, únicamente, para alimentar las viejas disputas entre los defensores de uno y otro bando. Todos, al final, lo que querían era jugar... ¿porqué pelearse?

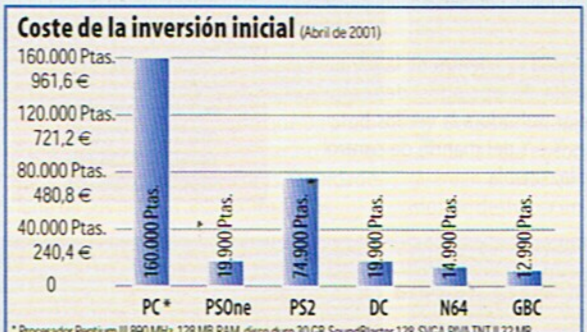
Los noventa fueron decisivos para hacer revivir los viejos laureles de las consolas. En España son Game Boy, Master System y Nintendo las que abren el fuego y empiezan a plantar cara a los incipientes PC: son excesivamente caros y por sus múltiples funciones parece que eso de jugar no necesita de tanta inversión. Y se invierten de nuevo las tornas.

Los ordenadores de toda la vida comienzan a hacer las maletas y a trasladarse a los despachos para facilitar otras tareas mientras las consolas empiezan a tomar posesión de su cargo en labores de juego: son más baratas, sencillas de manejar y ofrecen juegos de una dinámica tan sencilla que son ideales para pequeños ratos de ocio. De ese gran éxito nacen las Mega Drive, Super Nintendo y una tal PlayStation, que en el año 95 desembarca en España para batir todos los récord de venta conocidos.

Los ordenadores, agazapados, contemplan cómo las espectaculares técnicas 3D de los salones recreativos llegan a las casas de la mano de "la play" aunque saben perfectamente que la revolución gráfica está a punto de llegar: las tarjetas 3D y toda su cohorte de polígonos inunda los monitores de los ordenadores personales para devolver la igualdad a un pulso que muchos han intentado parcelar, despreciando siempre una de las dos opciones.

Los PC y las consolas han nacido para convivir en mercados distintos, pero compartiendo el común objetivo de proporcionarnos apasionantes momentos de ocio. Un ocio tecnológicamente muy avanzado, sorprendente y espectacular que, por muchos años que pasen, está condenado a ir de nuestra mano para siempre.

COMPARATIVA DE PRECIOS



* Procesador Pentium III 800 MHz, 128 MB RAM, disco duro 30 GB, SoundBlaster 128, SVGA RIVA TNT II 32 MB, CD-ROM 52x, modem interno 56K, monitor 17", altavoces y unidad de disco de 3'5". (IVA incluido)





GENERAL

Por la propia concepción del sis
tema, un PC siempre está abier
to a nuevas ampliaciones y ajus
tes según la tecnología vigent
en el mercado. En lo que al jueg
se refiere, estamos sin duda ant
una poderosa plataforma, tecnc
lógicamente la más avanzada.

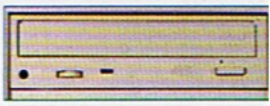
INSTALACIÓN

Instalar un PC no tiene excesiv
complicación, ya sea desde l
colocación de los primeros ca
bles hasta la configuración de
ordenador. En la mayoría d
equipos nuevos, el sistema ope
rativo nos pide en los primero
minutos de funcionamiento al



gunas cuestiones que no son precisamente, complejas: fecha, hora, día, nombre del propietario o espe
cificar, si lo hubiere, otro disposi
tivos conectados.

CD-ROM



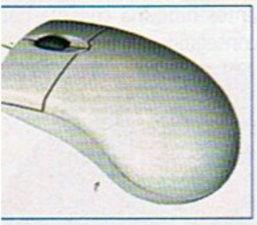
De un tiempo a esta parte la tec
nología de los lectores de CD
ROM ha avanzado a pasos agi
gantados y aunque la
velocidades han pasado a u
modesto segundo plano, ahor
se pone especial énfasis en lo
DVD de mayor capacidad o la
unidades **combo** Pág.94, qu
permiten leer CD tradicionale
DVD y grabar discos vírgenes.

RATÓN

Invento escasamente considera
do pero de una importancia ca
pital que vuelve a tener una se
gunda juventud gracias a la
tecnologías ópticas que sustitu
yen las legendarias bolitas pc

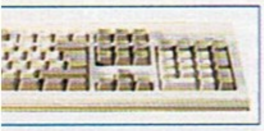


nsores de infrarrojos. Cuanto
ejor es el ratón, mayor preci-
n en los movimientos de los
egos donde las decisiones se
man en milésimas de segun-
. Indispensable, indispensable.



TECLADO

lo que a juegos se refiere, el
clado está cayendo cada vez
ás en desuso por culpa de la
riada oferta de periféricos de

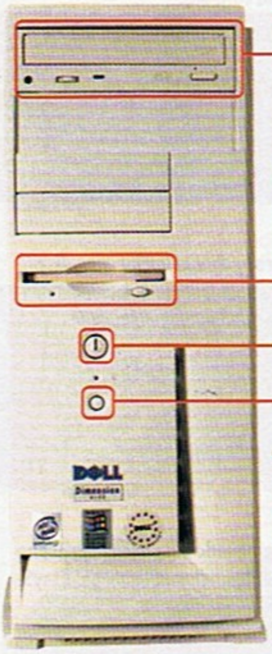


ntrol. Lo que sí es aconsejable
a hora de adquirir un teclado
que cumpla con la condición
ndamental de la facilidad de
anejo y la máxima comodidad
a hora de utilizarlo.

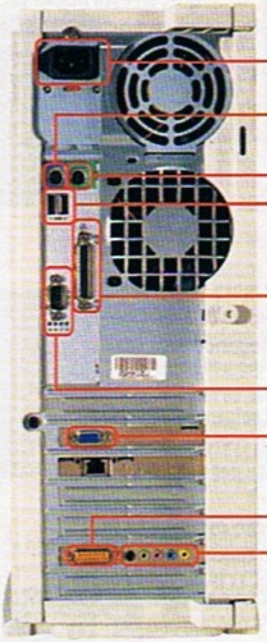
DISPOSITIVOS DE JUEGO



acias a la versatilidad del sis-
ma a la hora de configurar
alquier periférico, la prolifera-
n de pad de control 1, volan-
s 2, pistolas o joystick de dis-
tos tipos, ha permitido que se
eren de uso otros sufridos dis-
sitivos como el teclado. En es-
terreno podéis encontrar un
fin de fabricantes y modelos
e varían según nuestras nece-
lades y presupuesto de com-



- Lector de CD-ROM, donde debemos colocar el disco de juego antes de inciar la instalación. Los podéis encontrar de distintas velocidades, DVD o grabables...
- La unidad de disco de 3'5" permite un máximo de 1,4 MB de almacenamiento, lo que limita bastante su uso. En la actualidad podéis encontrar otras opciones como los discos ZIP.
- El botón de encendido/apagado del ordenador. Hay muchas configuraciones que cuentan con sistemas de apagado automático a la hora de salir del sistema.
- El botón de reset es el el último recurso cuando el sistema da problemas. Aún así, si no hay más remedio, pulsar este botón devuelve a la vida al ordenador.



- Es el enchufe del ordenador, el lugar por donde recibe la corriente eléctrica. 1
- Puerto estándar PS/2 Pág.94 para el teclado. 2
- Puerto estándar PS/2 de ratón creado por IBM en 1989. 3
- Puertos **USB** Pág.94 para dispositivos de juego, teclados, ratones, discos duros, etc.
- Puerto paralelo, también conocido como **de impresora**.
- **Puerto Serie** Pág.94 donde funcionan algunos tipos de ratón.
- Salida de vídeo de la tarjeta gráfica. Aquí se conecta el monitor. 4
- Conexión para dispositivos de juego 5 y periféricos musicales **MIDI** Pág.94.
- Conexiones para altavoces, micrófonos y sistemas de sonido 3D.


1


2


3


4

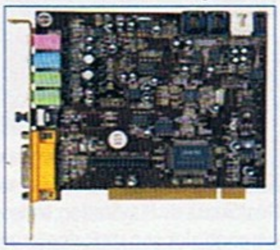

5


2

pra. Lo que debéis tener claro es la finalidad exacta del **hardware** Pág.94 que vais a adquirir y, según vuestras exigencias, planteaos un modelo con prestaciones más o menos profesionales. Un detalle importante a la hora de comprar un dispositivo de juego es que os aseguréis de que viene acompañado de los **driver** Pág.94 adecuados y las instrucciones de uso.

TARJETA DE SONIDO

Siempre es difícil saber el hardware que realmente tiene el ordenador cuando empezamos a instalarlo, pero nunca viene mal leer con atención la documentación adjunta. La tarjeta de sonido es muy importante, sobre todo después de la pequeña revolución multimedia que han vivido los equipos domésticos desde la llegada del CD-ROM a los hogares y todas sus interpretaciones en el campo de la música, el vídeo y los juegos. Pero además de una buena tarjeta de sonido, es fundamental el sistema de altavoces que tengamos conectados. En la actualidad, por menos de 20.000 ptas. podemos tener rendimientos de sonido 3D con resultados casi cinematográficos.



TARJETA DE VÍDEO



Pocas cosas saben mejor que las bien adornadas, y los gráficos son parte fundamental del espectáculo. En la actualidad, y tras la caída del gigante 3dfx, parece claro que es nVidia y sus **chip** Pág.94 GeForce los que van a copar el mercado de la aceleración. Especial atención a los **MB** Pág.94 de **memoria** Pág.94.

LOS 10 RECOMENDADOS

Black & White	Electronic Arts	7.990 Ptas.	Estrategia
Blade: The Edge of Darkness	Friendware	6.990 Ptas.	Acción-Aventura
Colin McRae Rally 2.0	Proein	7.995 Ptas.	Velocidad
Diablo II	Vivendi Universal	6.995 Ptas.	Acción-Rol
FIFA 2001	Electronic Arts	5.990 Ptas.	Deportivo
Giants: Citizen Kabuto	Virgin Interactive	6.995 Ptas.	Acción-Estrategia
La Fuga de Monkey Island	Electronic Arts	7.990 Ptas.	Aventura
Los Sims	Electronic Arts	6.990 Ptas.	Simulador
NBA Live 2001	Electronic Arts	5.990 Ptas.	Deportivo
The Fallen	FX Interactive	2.990 Ptas.	Acción-Aventura

JUEGOS

El perfil de los títulos de PC suele flirtear a menudo con géneros que requieren de un periodo de aprendizaje mayor que en el terreno de las consolas. En PC suelen darse cita un mayor número de juegos de estrategia, aventuras y simuladores que no reparan en gastos a la hora de complicar la experiencia con densos manuales que ponen en antecedentes al jugador. Para gustos...

LO MEJOR / LO PEOR

+

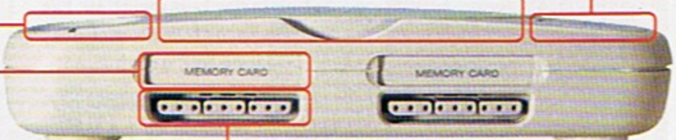
- Tecnológicamente es el sistema de juego más avanzado que existe en el ámbito doméstico.
- Al ser un sistema abierto, permite actualizaciones cada muy poco tiempo.
- La perfecta unión entre los juegos e internet.

–

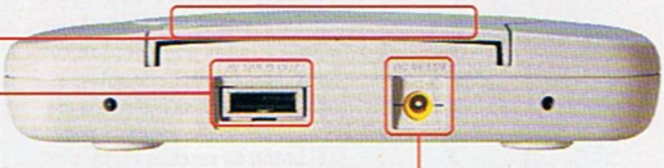
- Si se destina a jugar, el precio es muy elevado.
- Empezar a jugar requiere de unos mínimos conocimientos de informática.

PSONE





- Botón de encendido/apagado de la consola que, en esta nueva versión del hardware, gana en protagonismo al haber desaparecido el utilísimo botón de reset.
- Botón de apertura de la tapa que cubre el lector de la consola.
- Lector de CD.
- Puerto para tarjetas de memoria (Memory Card) que tienen una capacidad máxima de 15 bloques (1 MB). Existen modelos que multiplican estas cifras, llegando a los cuatro.
- Puerto de conexión de los pad de control y de cualquier otro dispositivo compatible con el sistema PlayStation. Utiliza una norma propia de Sony que ha repetido en su segunda generación: PS2.

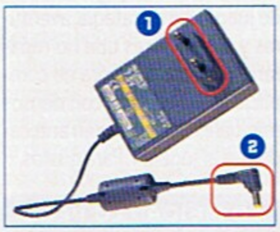


- El lector de CD de PSOne es idéntico al original de PlayStation, salvo por el hecho de que se han corregido algunos problemas para evitar el calentamiento del original.
- La salida de imagen combina las de vídeo compuesto, RGB y RF (antena de televisión). Para dar un toque más portátil, Sony ha diseñando una pantalla, plana, LCD de 5 pulgadas que se conecta a través de esta salida.
- El conector de corriente de PSOne ha cambiado respecto del diseño original (o del incluído en PS2). Ahora, el tradicional cable de PlayStation ha sido sustituído por un transformador de 9v.

GENERAL

PSOne (PlayStation) es, sin duda, el sistema de videojuegos domésticos líder de los últimos años. Desde su lanzamiento en Septiembre de 1995 sus cifras de venta y el número de juegos disponibles han sido demoledores, alcanzando cotas inimaginables de difusión y popularidad. PSOne es la evolución de PlayStation, de la que recoge el testigo de sus clásicos y periféricos..

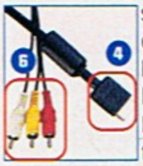
INSTALACIÓN



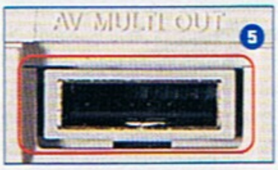
Lo primero que debes hacer es conectar el adaptador 1 al enchufe y dirigir la clavija 2 al conector de la consola 3.



Con la corriente ya instalada, coge el cable de vídeo de PSOne e inserta uno de sus extremos 4 en la conexión 5 habilitada en la parte posterior de la máquina. El logo de PlayStation siempre debe estar orientado hacia arriba. Después, coge los tres conectores 6 de colores (amarillo señal de vídeo y blanco y rojo canales izquierdo y







derecho de sonido respectivamente) y colócalos en el adaptador **SCART** Pág.94 7 que suele venir de serie con la consola.



A continuación, el cable que "has construido" debes llevarlo hasta la entrada de audio/vídeo de la televisión (o monitor) [redacted]. En la mayoría de aparatos, este tipo de conexiones se encuentran en la parte posterior. Finalmente, conecta el pad de control en la consola para terminar con la instalación.



CONTROL PAD



El pad de control que acompaña a PSOne es idéntico al modelo Dual Shock de PlayStation: todos sus controles son digitales (cruceta y botones) excepto las dos palancas analógicas 8 y el color más blanco que le han dado.



También incluye un indicador 9 que te señala cúando el control analógico ha entrado en funcionamiento.

JUEGOS

Los juegos de consola suelen ser mucho más sencillos en su concepto y desarrollo, dejando a un lado los conceptos elaborados para inclinarse más hacia el terreno de las máquinas recreativas. Sin duda, una de las mayores razones de compra de PSOne reside en su extenso catálogo de juegos: tal vez sea el más grande en tamaño, variedad y calidad que existe. Y es que seis años de éxito son muchos. ¿No creéis?

LO MEJOR / LO PEOR

+

- El catálogo de juegos y periféricos es muy amplio, tanto en cantidad como en calidad.
- Es la consola de sobremesa más vendida del mundo.
- La pantalla LCD puede convertir a PSOne... ¡en una consola casi-portátil!

–

- Su tecnología ha quedado muy superada.
- La relación precio/calidad frente a otras ofertas como Dreamcast.

LOS 10 RECOMENDADOS

Dino Crisis 2	Virgin IE	6.990 Ptas.	Acción-Aventura
Driver 2	Infogrames	7.490 Ptas.	Velocidad
Fear Effect 2: Retro Helix	Proein	7.990 Ptas.	Acción-Aventura
FIFA 2001	Electronic Arts	7.990 Ptas.	Deportivo
Final Fantasy IX	Infogrames	9.990 Ptas.	Juego de Rol
ISS 2 PRO Evolution	Konami	7.490 Ptas.	Deportivo
Metal Gear Solid	Konami	3.900 Ptas.	Acción-Aventura
The Legend of Dragoon	Sony CE	7.990 Ptas.	Juego de Rol
Time Crisis Operation Titan	Sony CE	7.990 Ptas.	Acción
Tomb Raider Chronicles	Proein	7.990 Ptas.	Acción-Aventura



GENERAL

La segunda generación d PlayStation nació el 4 de Marz del año 2000 en Japón, y en me nos de una semana ya hab vendido un millon de unidade un récord histórico que nunc antes ninguna consola hab conseguido.



Pero esas expectativas pronto s vieron ensombrecidas por algu nos problemas de fábrica (sof ware del DVD vídeo y Memor Card defectuosas) y, sobre tod por el escaso nivel de los lanz mientos que la acompañaron. Hoy, PlayStation 2 es la únic consola con visos de futuro continuidad después de la deba cle de Sega con Dreamcast... co el permiso de XBox.

INSTALACIÓN

En el caso de PlayStation 2, Son ha vuelto a utilizar los mismo cables que en el modelo d PlayStation normal. Lo primero



que d béis h cer es e traer cable de c rriente colocar extremo con las patillas en el e chufe. La otra parte debe inse tarse en la entrada de corrien de la parte posterior 2.

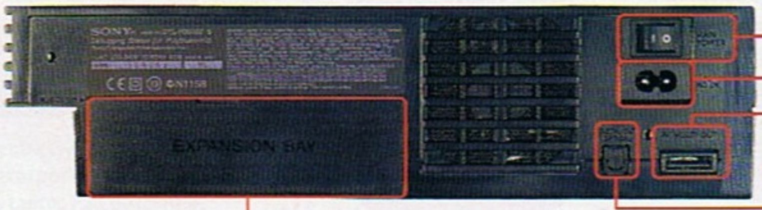


Antes d nada, ve ficar que interrupt de encendido/apagado 3 es en la posición 0. Así, evitare

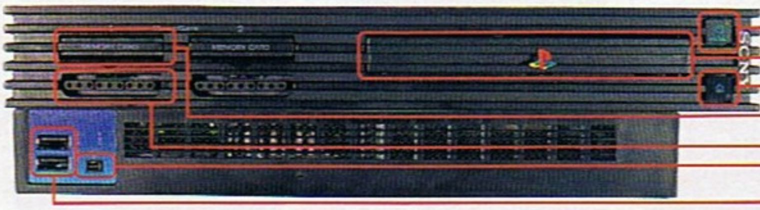


posibles d ños en la co sola. El cable





- Interruptor de encendido/apagado del sistema.
- Entrada de corriente.
- Salida de vídeo (compuesto, RGB y componentes) estándar de PlayStation/PSOne.
- Salida óptica/digital para dispositivos musicales (MiniDisc, procesadores Dolby Digital, etc.)
- Puerto de expansión para un futuro disco duro y modem interno.



- Botón de reset y *stand-by* (en espera).
- Bandeja del lector CD-ROM/DVD.
- Botón para expulsar la bandeja del lector DVD.
- Puerto de conexión de Memory Card.
- Puerto de conexión del pad de control.
- Conexiones **IEEE-1394 (i.LINK)** Pág.94.
- Puertos de comunicación USB.



vídeo 4, como en el caso de One, lo debemos conectar en salida 5 de la máquina mien-



tras que el otro extremo lo podemos pinchar en el aptador SCART 6 colocado eviamente en la televisión. o debéis confundir este adap- dor SCART con las conexiones e utiliza el cable RGB y



e nos permite ver, entre otras sas, la señal de la máquina con a calidad muy superior. Una z que tienes la máquina co- ctada a la red eléctrica y a la elevisión, debes poner el inte- uptor 3 en la posición 1 y pul- r el botón durante un par segundos. No te olvides de nectar el pad de control en el imer puerto de la máquina.





PlayStation 2 se encenderá automáticamente, a la vez que abres la bandeja del lector, pulsando el botón de apertura, e introduces el juego.



CONTROL PAD

El pad de control de PlayStation 2 recoge su nombre (Dual Shock 2) del original pero añadiendo una serie de mejoras considerables. La apariencia es idéntica (salvo por el color) aunque por



dentro han incluido tecnología analógica en todos los pulsadores. Si en la primera generación de Dual Shock solo las palancas presentaban esta posibilidad, ahora ésta se ha extendido tam-



bién a todos los botones 7, que son capaces de detectar hasta ocho niveles de presión diferentes. Este hecho nos permite controlar el nivel de pulsación del botón para, por ejemplo, acele-



rar gradualmente la velocidad de un coche o especificar un nivel de potencia sin necesidad de tener presionado por completo el botón.

Al igual que su predecesor, presenta efectos de fuerza y es to-



talmente compatible con los modelos PlayStation y PSOne.

ACCESORIOS

PlayStation 2 hereda todo el material inventado por las compañías para PlayStation y PSOne, por lo que el catálogo que tiene, a pesar de no haber cumplido ni seis meses de vida en España, es ya muy extenso: pad de control, joystick, pistolas, dispositivos de sonido, tarjetas de memoria... de todo. A pesar de ese fondo de catálogo, Sony y otras empresas han puesto a la venta algunos accesorios que siguen la línea de diseño de PlayStation 2. Concretamente, podemos encontrar una Memory Card de 8MB 8 (que no funciona en PlayStation y PSOne), un **Multitap** Pág.94 para cuatro jugadores, dos bases 9 para



colocar la consola horizontal o verticalmente y algunos mandos a distancia (no oficiales) para controlar el DVD cómodamente desde el sillón...



JUEGOS

Aquí es donde más ha flaqueado la consola, ya que las expectativas depositadas en su teórico potencial han defraudado incluso a los más entusiastas. Por el momento no parece que vayan a variar radicalmente los planteamientos que hemos podido ver durante los últimos años en PlayStation.

LOS 10 RECOMENDADOS

Dead or Alive 2	Sony CE	9.990 Ptas.	Lucha
Fantavision	Sony CE	9.990 Ptas.	Habilidad
FIFA 2001	Electronic Arts	10.490 Ptas.	Deportivo
Int. Superstar Soccer	Konami	9.990 Ptas.	Deportivo
Kessen	Electronic Arts	10.490 Ptas.	Estrategia
NBA Live 2001	Electronic Arts	10.490 Ptas.	Deportivo
Rayman Revolution	Ubi Soft	10.990 Ptas.	Acción
Ridge Racer V	Sony CE	9.990 Ptas.	Velocidad
Tekken Tag Tournament	Sony CE	9.990 Ptas.	Lucha
Unreal Tournament	Infogrames	9.990 Ptas.	Acción

LO MEJOR / LO PEOR

+

- La opción de vídeo DVD.
- Tiene el apoyo de las grandes compañías productoras de juegos.
- La compatibilidad total con los juegos y periféricos de PlayStation y PSOne.

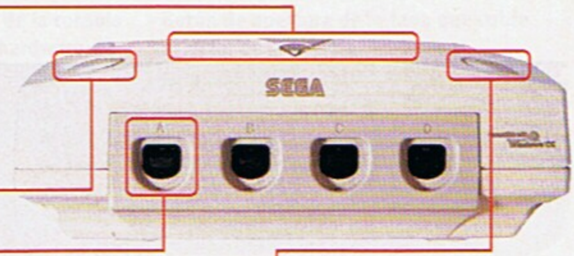
–

- El precio la convierte en un artículo de lujo.
- Sorprendentemente, el nivel técnico de los juegos es muy escaso.
- Los tiempos de carga del lector son considerables.



DREAMCAST

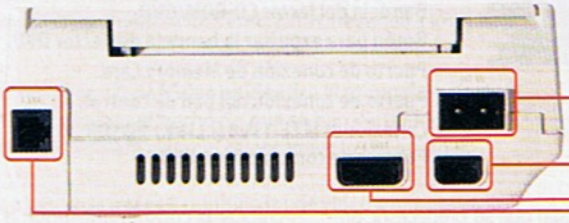
Es la única consola con un formato propio de disco: el GD-ROM permite almacenar hasta un GB. También puede reproducir CD de música.



Puerto de conexión del pad de control y de otros periféricos como ratón, teclado o joystick.

Botón de apertura del compartimento donde se insertan los GD-ROM para jugar.

Botón de encendido/apagado de la consola. Desgraciadamente Dreamcast no tiene botón de reset (reinicio).



Entrada de corriente estándar, del mismo tipo que el utilizado en los modelos antiguos de PlayStation y en la nueva PlayStation 2.

Puerto de comunicación destinado a la conexión con otros dispositivos.

Salida de vídeo compuesto, RGB, RF (antena) y VGA Box.

Modem de 33,6 Kbps intercambiable por otros modelos superiores de 56 K o ADSL. Se vende conjuntamente con la consola.

GENERAL

Sega lanzó Dreamcast en las Navidades del año 98 y dió sus primeros pasos por España en Octubre del 99. De entonces a esta parte, Sega ha tenido tiempo de poner a la venta algunos juegos increíbles, a la vez que ha tirado la toalla en su batalla por conquistar el mercado. La apuesta, desde luego, era arriesgada: mezcla de juegos e internet, con un sistema operativo (Windows CE) muy fácil de programar.

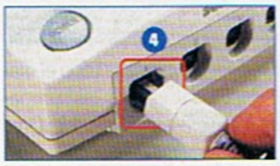
INSTALACIÓN

Lo primero es coger el cable de corriente 1 (idéntico al que utiliza PS2) para colocar uno de sus extremos en la entrada de corriente de la consola. Después, lleva el otro extremo hasta el enchufe. Coge el cable de vídeo y lleva el extremo de color negro 2 a la conexión que tiene la máquina en la parte posterior. Tendrás que presionar hasta que notes un ligero *clac* que te confirmará que el conector ha entrado perfectamente. El otro extremo lo puedes llevar hasta el adaptador vídeo compuesto SCART 3 que has colocado en la televisión, siguiendo el orden de colores: amarillo señal de vídeo y blanco y rojo canales de sonido izquierdo y derecho respectivamente. Conecta el pad 4 de control y, finalmente, si deseas poner en marcha la opción de internet, inserta el cable de teléfono en el módem.









CD-ROM



La unidad 5 GD-ROM de Dreamcast es un sofisticado sistema capaz de leer discos que tienen una capacidad de 1 GB., gracias a una tecnología desarrollada por Sega y Yamaha para evitar la duplicación y piratería del software de la consola. El GD-ROM ordena las pistas de datos y música al revés que un CD-ROM: primero la música y después los datos.



CONTROL PAD

El pad de control ideado por Sega es de los más completos que podemos encontrar en el mercado y mezcla con bastante acierto la tecnología digital 6 y analógica 7 necesaria para muchos juegos actuales. Y es que, además de la palanca tradicional estilo Dual Shock de PlayStation, este mando trae consigo un original sistema de gatillos 8 ideal para juegos de velocidad y acción. A los cuatro botones ya tradicionales, Sega le ha unido dos puertos 9 para Visual Memory, y otro tipo de dispositivos como el Vibrator Pack.









ACCESORIOS

Además de los tradicionales teclados y joystick, Sega ha desarrollado cañas de pescar, maracas y un utilísimo ratón para navegar por internet o pegar tiros en «Quake III Arena».

JUEGOS

Dreamcast es la máquina con más nivel de calidad, originalidad y entretenimiento del mercado en sus juegos. Eso sí, su número no es tan exagerado y extenso como el de PSOne. Y, la verdad, dudamos que la iguale.

LOS 10 RECOMENDADOS

Ferrari 355 Challenge	Acclaim España	8.990 Ptas.	Velocidad
Jet Set Radio	Sega España	8.990 Ptas.	Acción
MSR	Sega España	8.990 Ptas.	Velocidad
Phantasy Star Online	Sega España	8.990 Ptas.	Juego de Rol
Quake III Arena	Sega España	8.900 Ptas.	Acción
Sega GT	Sega España	8.990 Ptas.	Velocidad
Shenmue	Sega España	8.990 Ptas.	Aventura
Soul Calibur	Sega España	3.990 Ptas.	Lucha
Space Channel 5	Sega España	8.990 Ptas.	Habilidad
Virtua Tennis	Sega España	8.990 Ptas.	Deportivo

LO MEJOR / LO PEOR

+

- La calidad técnica e innovación de muchos de los títulos de su catálogo.
- Es la mejor consola en la relación precio/calidad.
- El acceso a internet y sus opciones *on-line*.

−

- Está teóricamente muerta por la decisión de Sega de dejar de fabricarla.
- El número de novedades (juegos) es cada vez menor.
- El pad de control es, muchas veces, incómodo.



GENERAL

El legendario "Proyecto Rea dad" de Nintendo llegó a Espa en Marzo de 1997 con «Sup Mario 64» como abanderado. teoría, la capacidad técnica de consola era muy superior a competidora PlayStation, pe en la práctica solo los juegos d sarrollados por Nintendo es ban a la altura de esas promes

INSTALACIÓN



Coge adaptad de rriente y coloca parte m volumin sa en la conexión posterior d consola. Presiona hasta que cuches un *clac*: la otra parte cable la debes insertar en el chufe de corriente eléctric Ahora c el cable vídeo inserta extremo gris en la salida de la máqui Ten cuidado al intentar coloca porque el conector 4 tiene u guía que debe ent siempre por la pa superior. El otro extremo lo







tes en el adaptador SCART 5 llevas hasta la televisión.

CARTUCHO

El viejo cartucho de silicio ha do, sin duda, una de las razo que más ha espantado a

NINTENDO 64







- El cartucho de Nintendo 64 se inserta en este puerto de fácil acceso.
- Nintendo 64 fue la primera consola en incorporar cuatro puertos para otros tantos Pad de control.
- Botón de reset (reinicio).
- Botón encendido/apagado.
- Entrada de corriente. En este lugar se inserta el transformador.
- Salida de vídeo compuesto y RF (antena). Es idéntica a la de Super NES.



suarios y programadores a la ora de decantarse por Nintendo 64. Y es que en su interior no e pueden almacenar más de 64 MB (por el momento), cuando n un CD-ROM estándar caben 50. Por esa razón, los juegos son nucho más limitados en espectáculo (músicas, voces y vídeos) extensión.

ACCESORIOS

Podemos encontrar las tradicionales tarjetas de memoria (que se insertan en el pad de control) o los Rumble Pak para efectos de fuerza. El Expansion Pak, por su parte, mejora la calidad gráfica y resolución de pantalla.

JUEGOS

Nintendo ha dejado en buen lugar el hardware gracias a los Mario, Link, Donkey Kong y Pokémon. Tiene algunos juegos realmente imprescindibles.

CONTROL PAD



; de los mejores que podemos ncontrar en la actualidad para ualquier sistema. Tuvo el privilegio de ser el primero en incorporar una palanca analógica 6 que espués se encargaron de copiar s demás. Tiene cuatro botones 7 que facilitan mucho el manejo de las distintas cámaras en s juegos 3D. La cruceta igital 8 se usa muy poquito.

LO MEJOR / LO PEOR

+

- La calidad técnica e innovación de muchos de los títulos de su catálogo.
- La gama de personajes exclusivos: Pokémon, Mario, Donkey Kong, Link...
- El precio de la consola.

–

- El precio de las novedades.
- El sistema de cartuchos limita totalmente el uso habitual de vídeo, músicas y voces en los juegos.
- El número de novedades es peligrosamente escaso.

LOS 10 RECOMENDADOS

uper Mario 64	Nintendo España	5.990 Ptas.	Acción
anjo-Tooie	Nintendo España	12.490 Ptas.	Acción
et Force Gemini	Nintendo España	9.990 Ptas.	Acción-Aventura
elda: Ocarina of Time	Nintendo España	8.990 Ptas.	Aventura
elda: Majora's Mask	Nintendo España	12.990 Ptas.	Aventura
okémon Stadium	Nintendo España	8.990 Ptas.	Acción
onkey Kong 64	Nintendo España	10.990 Ptas.	Acción
erfect Dark	Nintendo España	10.990 Ptas.	Acción-Aventura
lario Tennis	Nintendo España	9.990 Ptas.	Deportivo
oldeneye	Nintendo España	5.990 Ptas.	Acción-Aventura



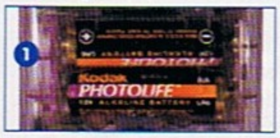
GAME BOY COLOR

GENERAL

Es la gallina de los huevos de oro de Nintendo, su particular paraíso del que no paran de salir buenas noticias. Game Boy Color es la consola más vendida en la historia por culpa de los más de diez que lleva en circulación. Desde aquellas primeras unidades en blanco y negro hasta hoy, si algo ha quedado claro es que los sistemas portátiles tienen un único rey absoluto que, con la llegada de los Pokémon, ha multiplicado su influencia.

INSTALACIÓN

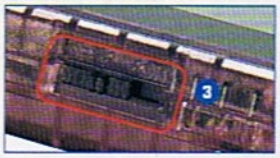
Debemos abrir el compartimento para pilas 1 de la parte posterior e insertar dos del tipo AA de 1,5v., tal y como puedes ver en la imagen.



A continuación debes coger el cartucho 2 y, con el identificativo del juego orientado hacia la parte exterior, presionar hasta que quede completamente encajado en el puerto de conexión.



Finalmente pulsamos, apretando hacia arriba, el botón de encendido/apagado 3 para que la consola comience a funcionar. Este botón se encuentra en el lateral derecho de la máquina, tal y como aparece en la fotografía.



En el otro lado podéis encontrar los controles de volumen 4 para el sonido y el puerto de comunicaciones 5, para conectar la consola a otros modelos y accesorios de la familia Game Boy.

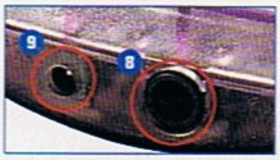


MANEJO

Al ser un sistema portátil, Game Boy Color ya incorpora los controles para manejar los juegos. Por un lado tiene el típico control de dirección digital 6, idéntico al de otras consolas de mayores prestaciones, a la vez que se mantiene firme en el uso de dos pulsadores 7 para realizar las distintas acciones: son los botones A y B. Select y Start están, generalmente para aceptar las opciones de los menús o detener el juego cuando queramos.







La salida de cascos 8 y la entrada de corriente (de 9v.) 9 completan sus prestaciones.

Game Boy Advance



El pasado mes de Marzo se estrenó en Japón la tercera generación de Game Boy. La versión Advance es, en esencia, la continuación de una filosofía que ha convertido a Nintendo en la compañía líder en el segmento de las consolas portátiles. Además, para mantener esa hegemonía, ha conseguido hacer compatible su nueva máquina con las versiones anteriores: Game Boy y Game Boy Color.

De todos modos, la evolución esta vez ha sido considerable. A los viejos cartuchos de ideas repetitivas y con efectos gráficos dignos de principios de los noventa, se ha dado el salto hacia unas 3D camufladas. Es decir, que Game Boy Advance está muy cerca de las consolas de 16 bits que, como Mega Drive o Super Nintendo, reinaron a sus anchas entre los años 1991 y 1995. Llegará a España antes del verano y su precio aún no ha sido confirmado por Nintendo España. La reina se renueva y ya lleva... ¡11 años!

LO MEJOR / LO PEOR

+

- No tiene competencia en el segmento de las consolas de videojuegos portátiles.
- Su extenso y variado catálogo de juegos acumulado durante más de 10 años.
- El consumo de pilas es realmente mínimo.
- La nitidez de la pantalla.

–

- El precio de la consola.
- La pantalla apenas se ve en lugares de mucha luz.
- Su incierto futuro por la llegada de Game Boy Advance.

LOS 10 RECOMENDADOS

Super Mario Bros DX	Nintendo España	5.990 Ptas.	Acción
Donkey Kong Country	Nintendo España	6.990 Ptas.	Acción
Perfect Dark	Nintendo España	6.990 Ptas.	Acción-Aventura
Mario Tennis	Nintendo España	5.990 Ptas.	Deportivo
Metal Gear Solid	Konami	5.990 Ptas.	Acción-Aventura
Pokémon Ed. Roja	Nintendo España	5.990 Ptas.	Juego de Rol
Pokémon Ed. Azul	Nintendo España	5.990 Ptas.	Juego de Rol
Pokémon Ed. Pikachu	Nintendo España	4.490 Ptas.	Juego de Rol
The Legend of Zelda DX	Nintendo España	5.990 Ptas.	Aventura
Tetris DX	Nintendo España	4.490 Ptas.	Habilidad

Estuvimos en el rodaje secreto de "Tomb Raider" en el templo más famoso del mundo...

La Película de Lara Croft



Este pueblo es un escenario. Lo construyeron carpinteros y, al cabo de unos días, volvió a desaparecer de la faz de la tierra.

Lara Croft, protagonista de una de las sagas más prolíficas del mundo del videojuego, salta a la gran pantalla con la película "Tomb Raider". COMPUTER HOY JUEGOS ha viajado hasta Camboya para asistir en exclusiva al rodaje.



Lara Croft apareció por primera vez en un videojuego en 1996 y ahora su nombre es más famoso que el del propio juego.

Frondosos árboles y misteriosos templos encantados del siglo XI nos aguardaban en nuestro interesante destino. Un lugar increíble donde el calor se convirtió en nuestra principal pesadilla. Un calor agobiante y seco, que fue capaz de torturar a los más de 100.000 habitantes de Siem Reap: una pequeña ciudad cercana a Angkor Wat, el lugar que abriga y esconde uno de los templos más famosos del mundo y escenario de muchas de las aventuras que ha vivido la singular Lara Croft.

Hasta allí se desplazaron el director de la película Simon West (responsable de "ConAir" en 1997), los actores y el equipo técnico de la película compuesto por más de 150 personas. Su presencia, lógicamente, no pasó desapercibida a los habitantes del lugar, que siguieron con curiosidad los pasos de sus famosos visitantes durante los ocho días previstos para el rodaje, en el que la productora Paramount Pictures invirtió cerca de 680 millones de pesetas.

Antes de adentrarnos en las curiosidades del rodaje recordemos brevemente la historia de «Tomb Raider». La saga más prolífica del mundo de los videojuegos ha dado vida a un considerable número de versiones para ordenadores y consolas desde que en 1996 apareció por primera vez. PC y PlayStation tienen el récord con cinco, Dreamcast le sigue con dos y Saturn y Game Boy Color terminan la lista con una. Si recordáis, toda la serie de juegos «Tomb Raider» se basan en la transformación del héroe por excelencia, Indiana Jones, en mujer, poniendo a sus pies argumentos, escenarios y objetivos dignos de la mejor de las producciones de Spielberg. De todos modos, si hay algo que ha hecho de esta saga todo un fenómeno sociológico es su voluptuosa protagonista: Lara Croft.

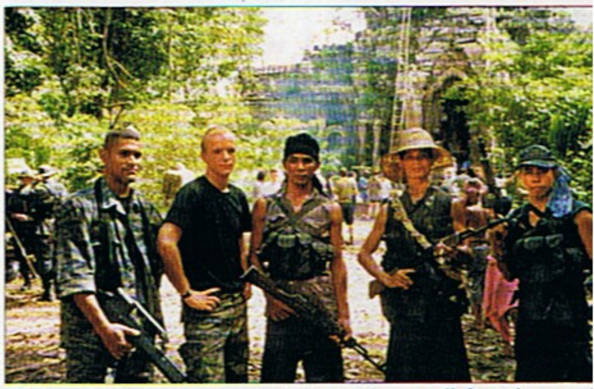


Angelina Jolie es, sin duda, la protagonista perfecta para la película; su pelo negro, sus 25 tiernos años, sus profundos ojos y su impresionante cuerpo tienen muchas similitudes con la singular Lara. Angelina ya nos demostró sus dotes interpretativas en "Hackers", "El coleccionista de huesos" y "60 segundos", y ahora en "Tomb Raider" encarnará uno de los papeles más codiciados por *las top* de Hollywood, por el que se embolsará, por dar brincos y maltratar a los hombres, cerca de 1.300 millones de pesetas. Una cantidad bastante respetable que tal vez podría ser la razón de su empeño por rodar sin ayuda de una especialista las escenas peligrosas.

Obviamente, esta decisión no le gustó nada a Jon Voight, su padre en la realidad... y en la ficción. El veterano actor de 61 años que nos ablandó el corazón con aquel drama llamado "Campeón", lo pasaba fatal cada vez que veía a su hija volar por los aires. Y a pesar de las advertencias paternas, el destino le jugó una mala pasada a la intrépida actriz, que nada más comenzar el rodaje en Camboya sufrió un esguince de tobillo, que obligó a detener el rodaje durante dos días.

Una vez que su frágil tobillo se recuperó, el equipo técnico aguardaba ansioso la llegada de su más sensual heroína: pantalones cortos y ajustados, camiseta de tirantes ceñida y cuatro guardaespaldas escoltando a la estrella.

El equipo de iluminación, los cámaras y los técnicos esperaban en sus puestos totalmente concentrados cuando escucharon por primera vez... ¡Acción!



Mientras los extras esperan su turno totalmente disfrazados para l lucha, disfrutan posando para una foto de grupo ante el decorad de "Tomb Raider". La verdad es que tienen cara de pocos amigos.

El director observaba atentamente como Lara se desplazaba por el templo en uno de los barcos hasta alcanzar el embarcadero. Unos segundos después, Simon West pareció satisfecho con la escena y gritó la palabra mágica... ¡Corten! Todo el mundo suspiró aliviado.

Tras la tempestad llegó la calma y con ella la comida desde Bangkok. Gambas, sushi y verduras frescas fueron el menú mientras a lo lejos veíamos como parte del equipo comenzaba su trabajo para poner a punto la siguiente escena.

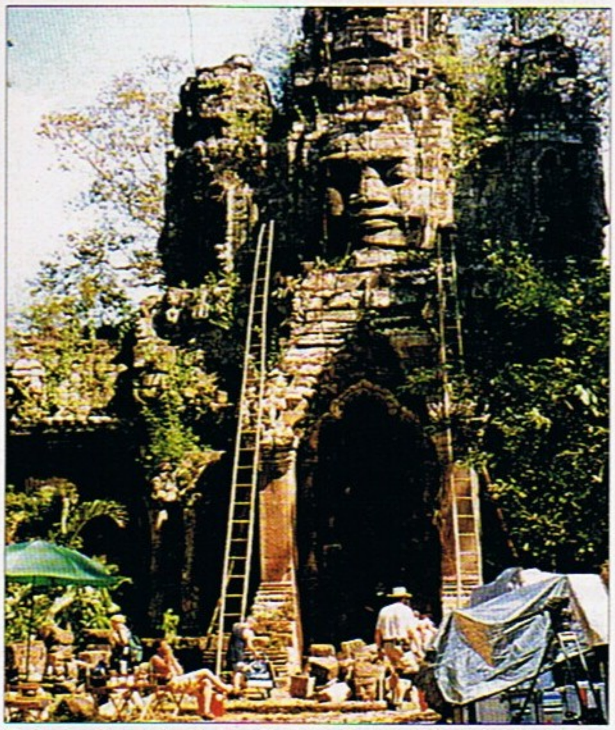
De pronto, pudimos percibir en el ambiente un intenso arom en una de las casas de la aldea s habían encendido varillas de i cienso y Lara, vestida con rop más ligera, debía evitar, acompa ñada de un monje, que se cele brase una misteriosa ceremoni

Mucho menos tranquila fu una de las escenas que se rod unos días más tarde. Entre otra cosas porque en pantalla apare cían más de 400 extras, que tir ban como posesos de un colos mecanismo capaz de cerrar u inmenso portón. Obviament Lara debía entrar por allí com fuera, balanceándose especta cularmente desde una cuerda.

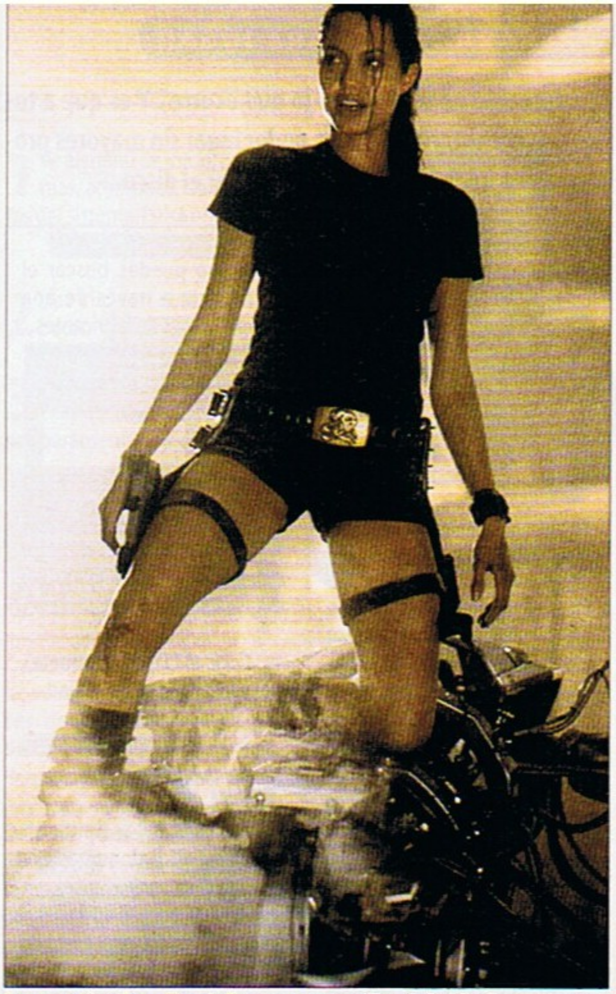
Al comenzar a rodar llegó u de las primeras sorpresas: Angel na iba a contar con una exper mentada doble. Estaba claro qu







Todos los decorados de la película están extraídos del videojuego.



La atractiva Angelina Jolie muestra en "Tomb Raider" unas curvas tan voluptuosas como las de la aventurera virtual. La película se estrenará, si no falla nada, este verano en España.

actriz, que mide 1,66m., había prendido de su esguince de tollo. Lo que no había perdido era buen humor: contenta y senda en el *set* de rodaje, aún era paz de dar un mordisco a una anzana y saludar a sus *fans*.

Al día siguiente el equipo se lentó sobresaltado porque el roje iba a tener lugar en el claus- o de un templo. Además, el empo acompañaba, como si biera querido unirse a la fiesta niendo un poquito de su par-. En lo alto, eran visibles unas llas nubes que parecían dibudas con mimo sobre un tapiz jizo teñido por la colosal prencia del sol. Un poco más abaen la tierra, Angelina hacía ac- de presencia con la melena elta y embutida en un precioso vestido rosa. La fotografía parecía sacada de un dulce sueño donde nuestra protagonista debía acercarse a un monje y sentarse junto a él.

El equipo técnico regresó tras la larga jornada al hotel Sofitel Royal Angkor donde, por lo menos en aquella ocasión, hubo tiempo para relajarse en el bar, a pesar de que todos tenían en mente el duro día de rodaje que les aguardaba a la mañana siguiente, en el bosque de Kulen cercano a Siem Reap.

Los ánimos parecían bastante alterados a primera hora; habían tenido que recorrer cerca de 40 kilómetros de caminos impracticables llenos de piedras, baches y polvo, en las dos horas necesarias para llegar hasta allí bajo un insoportable calor y sufriendo la amenaza de los mosquitos.

Suena la última claqueta: por ahora se ha terminado el rodaje y el equipo de la película celebra en el bar Red Piano una ruidosa fiesta de despedida. Mientras todos brindan con sus copas llenas al ritmo de los altavoces, suenan los acordes de RMB. El propietario del local, Jerry, nos revela el secreto de ese cóctel exclusivo Tomb Raider que ha preparado para tan triste despedida: Cointreau, zumo de limón y ginebra.

Más información en Internet sobre la película en Pág.95

Del videojuego al cine

«Tomb Raider» no es el único juego que se ha pasado a las trincheras del séptimo arte:

En **1993** se llevó al cine el clásico de Nintendo «Super Mario Bros». Bob Hoskins interpretó al bigotudo fontanero protagonista.

En **1994** Jean Claude Van Damme encarnó a Guille, el protagonista de "StreetFighter", siguiendo el mismo patrón que el juego de lucha: golpes y más golpes.

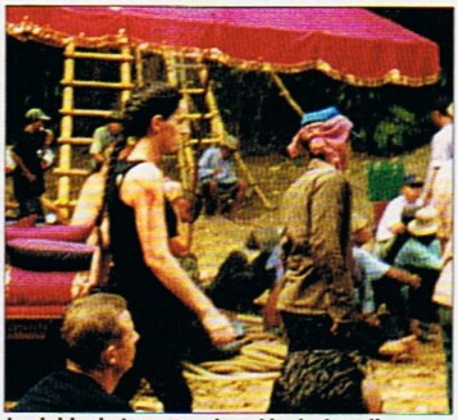
En **1999** llegó "Pokémon, la película" cuando estos pequeños bichos ya habían hecho vibrar a los niños con los cartuchos de Game Boy Color y Nintendo 64.

En el **2000**: "Pokémon 2: el poder de uno" obligó de nuevo a los padres a llevar a sus hijos al cine en Navidades.

2001: "Final Fantasy" se estrenará en otoño y promete sorprendentes imágenes generadas por ordenador.



na foto de recuerdo de Angelina y el propietario del r, Jerry. La foto está colgada tras la barra.



La doble de Lara: tras la caída de Angelina, una especialista se ocupó de las escenas arriesgadas.



Pelo largo y negro, y gesto atractivo: ¿es Lara Jolie?

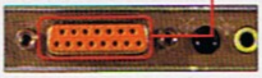
"Lo deseable no es siempre lo que ocurre". Y es que a todos nos encantaría que para poder jugar sin mayores problemas en un PC, bastase con insertar el disco...

Dispositivos de Juego



En los siguientes pasos vamos a explicar cómo configurar un joystick. En nuestro ejemplo vamos a utilizar un dispositivo con 13 botones y cuatro ejes.

1 Con el ordenador apagado, conecta el joystick al puerto de juegos. Enciende el ordenador.

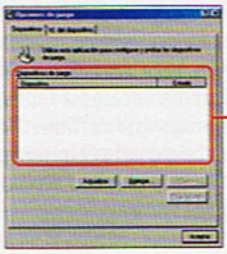


2 Pincha en el menú inicio, configuración para acceder a Panel de control.

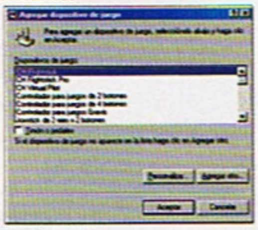
3 Picha dos veces sobre el icono



4 Aparece una ventana en la que puedes comprobar que el dispositivo no ha sido reconocido.

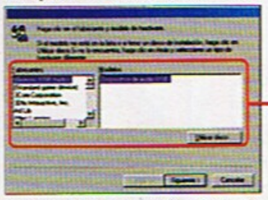


5 Ahora pincha en el botón Agregar... . Aparecerá una pantalla que muestra una serie de modelos de distintos fabricantes.



Si el joystick no aparece en la lista, pincha sobre Agregar otro...

6 Ahora puedes buscar el modelo a través de una completa lista de fabricantes.



Si tampoco aparece, el mejor método es acudir a los driver originales.

7 Coge el CD (o el disquete), e insértalo en la unidad.

8 Pulsa el botón Utilizar disco... del menú.

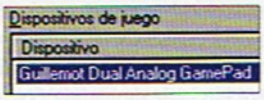
9 Marca el lugar (unidad y directorio) donde se encuentra el driver y acepta.

10 De nuevo aparecerá un mensaje al que debes contestar afirmativamente.

11 Selecciona el modelo exacto del fabricante y vuelve a pulsar el botón Aceptar.

12 El sistema te pedirá que reinicies el equipo: pulsa el botón Sí.

13 Una vez que arranques el sistema, y repitiendo los **pasos 2, 3 y 4**, podrás comprobar que se ha instalado correctamente el joystick.

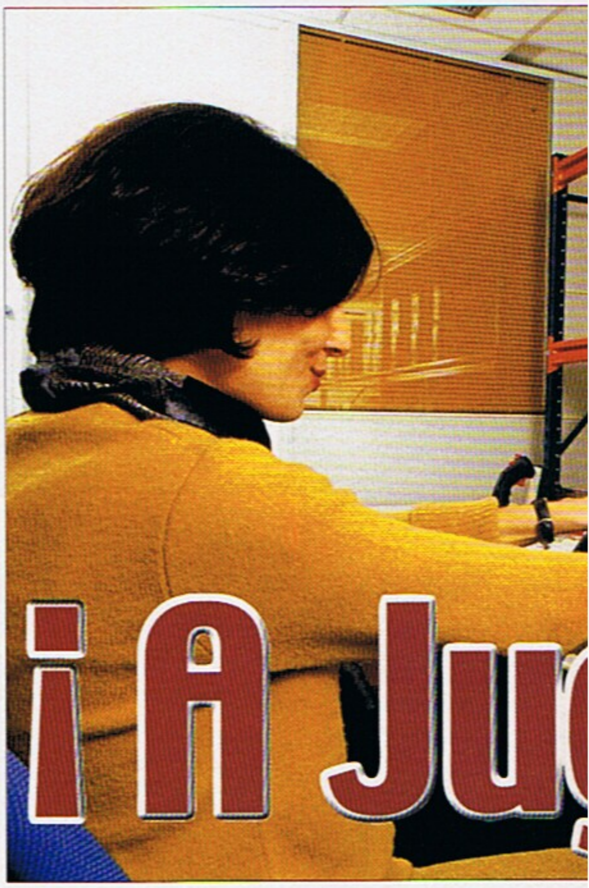


14 En la pantalla de Opciones de juego, pulsa sobre el botón propiedades



Tendrás la oportunidad de acceder al menú específico del joystick, donde puedes calibrar los botones, ejes y demás parámetros previstos por el fabricante del hardware.

En COMPUTER HOY JUEGOS pensamos que desterrar las palabras bloqueo, **reset** Pág.94 y cuelgue, es problablemente el deseo más anhelado por cualquier usuario de Windows, con independencia de su experiencia. En este artículo vamos a explicar qué debemos hacer para poner a punto nuestro PC y evitar riesgos innecesarios.



¿QUÉ HAY QUE TENER?

Por regla general, la potencia que puede necesitar un juego con gráficos 3D normalito ronda el Pentium II 300 **MHz.** Pág.94 con 64 MB de memoria **RAM** Pág.94 y una **tarjeta gráfica** Pág.94 bastante eficaz. Aún así, debéis tener en cuenta que en ocasiones ni aún cumpliendo con los requisitos mínimos estamos inmunizados contra el mal funcionamiento: tirones, lentitud de movimientos o incluso salidas inesperadas al sistema pueden ser la consecuencia inmediata de una mala configuración de Windows o de los driver que deben gestionar todos los dispositivos. Como en el fútbol, si un jugador no cumple con su trabajo, el resto del equipo se resiente respondiendo a un nivel muy por debajo del habitual.

ACTUALIZANDO EL SISTEMA

Antiguamente, la configuración de cualquier dispositivo estaba en manos de los discos del fabricante, que llegaban repletos de driver exclusivos que tenían la mala costumbre de provocar serios problemas de compatibilidad al actuar en conjunción con otros periféricos. Eso ocurrió hasta que Microsoft puso en marcha a mediados de los 90 dos cambios fundamentales: la llegada de Windows 95 a los ordenadores personales y el desarrollo de la tecnología DirectX.

DIRECTX

Este estándar de la compañía de Bill Gates no intentó otra cosa que poner sobre la mesa un lenguaje único con el que pudieran entenderse todos los dispositivos imaginables: si anteriormente los programadores necesitaban preveer la compatibilidad de sus juegos con infinidad de modelos de tarjetas gráficas (EGA, VGA, XGA, etc.), de sonido (SoundBlaster, Adlib, etc.) y c dispositivos de control (joystic volantes, pad de control, etc ahora simplemente tendrían q programar todos esos dispos vos desde DirectX para obten un nivel de compatibilidad c total. Para actualizar e instalar rectX bastará con seguir los pas que se detallan a continuación

1 Inserta el CD-ROM de CO PUTER HOY JUEGOS y, en sección utilidades, ejecuta el chivo **DX80spa.exe**.

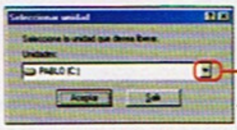


Liberar espacio en Disco

Para eliminar los archivos temporales que se van acumulando a medida que instalamos programas, existe una utilidad llamada Liberador de espacio en disco.

1 Pincha en inicio, programas, accesorios y herramientas del sistema. Pincha en Liberador de espacio en disco.

2 Aparecerá un sencillo selector de unidades de disco duro. Pulsa en la flecha



4 Se desplegará un menú donde aparece la lista de unidades disponibles para liberar espacio. Es posible que en tu ordenador haya más de una. La seleccionamos y pinchamos en Aceptar.

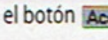
5 Ahora aparece una nueva ventana.



6 Configuración sirve para ordenar al sistema que arranque la aplicación cuando quede poco espacio en disco Más opciones desinstala programas o quita aplicaciones de Windows y, por último Liberador de espacio en disco se utiliza para eliminar físicamente los archivos.

7 Selecciona los tipos de archivos que vas a elimina señalando las casillas. Ten en cuenta cuanto ocupan.

8 Si estás seguro de borra todos esos archivos, pulsa el botón Aceptar.





Acepta y, una vez finalizada la instalación, te pedirá que
nicies el equipo. Pregunta, por
rto, a la que debes responder
mativamente.

TARJETA GRÁFICA

y día cualquier equipo nuevo
e compremos en una tienda
see la suficiente potencia co-
para permitir el funciona-
ento de un juego exigente.
, las tres normas que podría-
s llamar universales en lo que
arjetas gráficas se refiere son
ect3D Pág.94, OpenGL
.94 o Glide Pág.94. Lo que
bién debéis tener claro es
e se trata de un hecho poco
nún encontrar una tarjeta
sea capaz de entenderse
las tres normas a la vez, ya
e lo habitual es hacerlo con
solamente: una es siempre
ect3D y la otra depende di-
tamente del fabricante, como
mos dicho, de la familia de
ps de la tarjeta.
as **librerías** Pág.97 de acele-
ión son unos ficheros que de-
n instalarse en el ordenador y
e, como los DirectX, son un
nplemento del sistema ope-
vo encargado de coordinar el
recto funcionamiento entre
rocesador, la tarjeta gráfica y
oftware. Como ya hemos di-
anteriormente, existen tres
temas de aceleración y que
lquier tarjeta moderna incor-

pora, de serie, compatibilidad con Direct3D (DirectX), por lo que al realizar la instalación aconsejada de dichos driver ya estamos poniendo al día el correcto funcionamiento de nuestra tarjeta gráfica.

La aceleración mediante los otros dos sistemas (OpenGL y Glide) dependerá exclusivamente de la familia de chips de la tarjeta gráfica. Así, todos los dispositivos con TNT o GeForce trabajan bajo OpenGL mientras que las poseedoras del chip Voodoo lo hacen también con OpenGL y, además, Glide. Estas librerías las podéis encontrar en los CD que acompañan al *hardware* que adquirís en la tienda y para conseguir una actualización es recomendable ponerse en contacto con el distribuidor o, si se dispone de internet, acceder a la página oficial del fabricante.

En la Pág.92 podéis encontrar las direcciones de los fabricantes de tarjetas más importantes.

LA TARJETA DE SONIDO

Es de esos elementos a los que nadie suele dar importancia pero que son capaces de aportar su granito de arena dentro del espectáculo actual de entornos 3D. A diferencia de las tarjetas gráficas, que necesitan mayor poder tecnológico para intentar alcanzar prestaciones satisfactorias, los dispositivos de sonido suelen dar muy buenos resultados en configuraciones relativamente antiguas.

Los fabricantes de tarjetas son muchos y muy diversos, pero todos se ajustan a un estándar de funcionamiento. Esa norma es, fundamentalmente, la compatibilidad con las librerías DirectX.

Las tarjetas de sonido más vendidas, recomendadas por los fabricantes de juegos y por tanto las que nos van a garantizar un funcionamiento óptimo con la casi totalidad de juegos son las que utilizan la norma SoundBlaster: las primeras versiones aparecieron con una potencia de 8 **bits** Pág.94, irrisoria si las comparamos con los 1.024 que desarrollan en la actualidad. Debéis tener en cuenta que los bits indican en el campo de los dispositivos de sonido el número de **voces** Pág.94 que son capaces de desarrollar al mismo tiempo. Y es que a pesar de que dentro de las más avanzadas las hay con **sonido 3D** Pág.94, **Dolby Digital** Pág.97, **Aureal 3D** Pág.94 o **EAX** Pág.94, una tarjeta normalita puede salvar con bastante diginidad las situaciones más adversas en juegos de factura reciente.

En la Pág.92 podéis encontrar las direcciones de los fabricantes y tarjetas más importantes.

DISPOSITIVOS DE JUEGOS

Los **dispositivos de juegos** Pág.94 son un añadido de gran utilidad a la hora de manejar el PC como estación de juego. Joystick, pad de control, palancas de gases, volantes, etc., todos se encuadran dentro de este grupo que nos va a permitir hacer mucho más real y sencilla la experiencia de juego. Hasta hace no mucho tiempo cualquier dispositivo se conectaba a una tarjeta especial pinchada en el puerto **ISA** Pág.94 del ordenador. Después, pasamos al **puerto de joystick** Pág.94 de las tarjetas de sonido y, hoy en día, cada vez es más frecuente encontrar dispositivos que se conectan a los puertos **USB** Pág.94. En cualquier caso, la forma de funcionamiento y configuración no varía y los driver suelen acomodarse perfectamente al sistema operativo sin mayores problemas.

Desde la aparición de Windows 95 surgió el concepto **Plug and Play** Pág.94, es decir, conectar y funcionar. Esta tecnología permite que cualquier periférico sea automáticamente reconocido, sin problemas, por el sistema operativo.

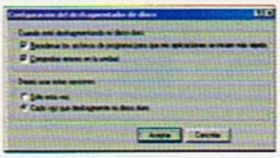
Desfragmentar el Disco Duro

Es un proceso que consiste en ordenar la información contenida en el disco duro, ya que a medida que se instalan juegos y aplicaciones, los ficheros se van colocando diseminados a lo largo de los espacios que van quedando libres. Compactando la información, el ordenador sabrá dónde está cada fichero y accederá de una sola vez, sin saltos, cuando necesite leerlos. Así se ahorra un tiempo precioso. Es aconsejable realizar esta operación cada poco tiempo, en los momentos previos a una instalación.

1 Ve al menú de inicio, programas, accesorios, herramientas del sistema. Pulsa en [Desfragmentador de disco].

2 Haz clic con el ratón en el botón [Configuración...].

3 Aparece una nueva ventana en la que debes ajustar algunos parámetros importantes.

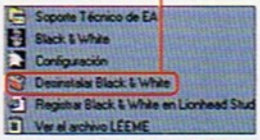


4 [Reordenar los archivos] te permite configurar el tipo de organización que tendrán los datos en el disco (para aumentar la rapidez de las aplicaciones). [Comprobar errores en la unidad] verifica si existen problemas en el disco duro. Finalmente señalamos [Cada vez que desfragmente mi disco duro] para que los cambios se repitan la próxima vez que arranquemos el desfragmentador.

5 Seleccionamos la unidad de disco que queremos desfragmentar y hacemos clic con el ratón en [Aceptar].

Desinstalar un Juego

Generalmente todos los juegos y aplicaciones del mercado tienen su propio programa de desinstalación.



Pero en caso de no existir, es aconsejable utilizar el que trae por defecto Windows. Y es que si utilizas el viejo método, nada efectivo, de arrastrar la carpeta con el juego a la papelera, lo más seguro es que dejes un buen número de archivos desperdigados por el corazón del sistema operativo.

Para desinstalar sin errores un juego es aconsejable seguir los siguientes pasos:

1 Accede al menú de inicio, selecciona configuración y finalmente panel de control.

2 Pincha en el icono Agregar o quitar programas.



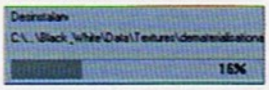
3 Aparece una nueva ventana con un listado.



4 En él, aparecen todos los juegos y aplicaciones instalados en el PC. Pincha una vez sobre el programa que quieras borrar: [Black and White].

5 Haz clic con el ratón en el botón [Agregar o quitar...].

6 El juego comenzará a borrarse del disco duro, quitando todos los archivos.



7 Pueden existir casos en los que la carpeta del juego no sea borrada; esto se puede deber a que no han sido eliminados los ficheros de partidas y perfiles de usuario.

Así se Instalan Todos los Juegos

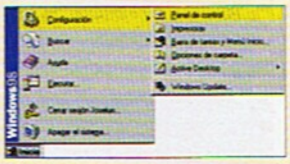
En esta sección te explicamos, paso a paso, cómo instalar y dejar listos para disfrutar todos los juegos comentados este mes en COMPUTER HOY JUEGOS

Arranque Automático de un Juego de PC

Cuando en el apartado INSTALACIÓN de la tabla de Test encontréis en la valoración del parámetro **Complejidad de la primera instalación** las palabras Arranque Automático, querrá decir que el juego viene acompañado de un sistema de ejecución automática en el que sólo tendremos que insertar el disco en el lector para ponerlo en marcha. Debéis saber que para hacer funcionar estos sistemas de autoarranque, es necesario que vuestro sistema tenga activada esta opción.

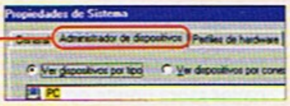
A continuación os describimos cómo hacerlo:

1 Entramos en el menú Inicio, Configuración, Panel de Control.

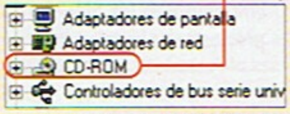


2 Aparece una carpeta en la que debes pinchar dos veces en Sistema.

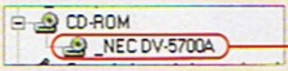
3 En la nueva ventana seleccionamos la pestaña Administrados de dispositivos.



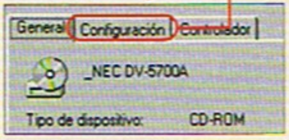
4 Aparece una lista de los dispositivos reconocidos por el sistema. Pulsamos dos veces sobre el icono del CD-ROM.



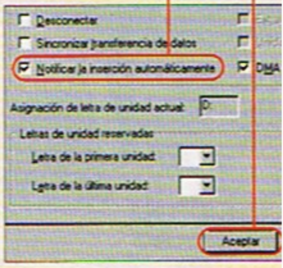
5 Automáticamente se desplegará otro icono en el que aparece el modelo exacto de nuestro lector de CD-ROM. En este caso pulsamos dos veces sobre _NEC DV-5700A (debéis tener en cuenta que en vuestro sistema puede aparecer otra información distinta ya que el modelo no es el mismo o contais con más unidades).



6 En la nueva ventana seleccionamos Configuración.



7 De todas las opciones disponibles, señalamos Notificar la inserción automáticamente y pulsamos el botón Aceptar.



8 A continuación el sistema nos pedirá reiniciar el ordenador. Volvemos a Aceptar.

BLACK & WHITE

Test en Pág. 16
Trucos en Pág. 62



Sin Autoarranque

1 Hacemos doble clic sobre el icono Mi PC.

2 Seleccionamos la unidad de CD-ROM Bnw (D:).

3 Ejecutamos el archivo Setup.

Con Autoarranque

4 Seleccionamos en el lanzador Instalación.

5 Debemos incluir la clave de seguridad.

6 El programa de instalación nos da la bienvenida, pulsamos en Siguiente > para continuar.

7 El juego se instalará de forma predeterminada en la ruta C:\...\Lionhead Studios Ltd\Black & White. Puedes modificarla pulsando en Examinar. Pincha en Siguiente >.

8 En el menú Inicio se creará un grupo de programas.

9 El juego ahora empieza a copiar los archivos.

10 Si quieres, puedes registrarte on-line.

11 Para ver el archivo Léeme, pulsa en Sí...

12 Pulsando en Sí empezarás a jugar.

13 La instalación ha concluido, para finalizar debemos hacer clic en Finalizar.

BLADE

Test en Pág. 22
Trucos en Pág. 72



Sin Autoarranque

1 Hacemos doble clic sobre el icono Mi PC.

2 Seleccionamos la unidad de CD-ROM BLADE (D:).

3 Ejecutamos el archivo Instalar.

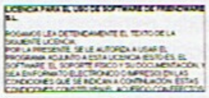
Con Autoarranque

4 El programa de Instalación requiere instalar una tecnología especial...

...antes de copiar el juego en el ordenador. Pulsa en el botón Siguiente > para continuar.

5 Pinchamos otra vez en el botón Siguiente >.

6 La Licencia de uso del software es interesante leerla.



Confirma que estás de acuerdo y pulsa en Siguiente >.

7 Los archivos se copiarán en esta ruta c:\Friendware\Blade\.

Pincha otra vez en Siguiente >.

8 Una vez haya terminada la Instalación tienes dos opciones posibles: Instalar DirectX, Ver Archivo Readme.

Haz clic en Next > y continúa.

9 El programa está listo para empezar la copia de archivos. Pulsa en Siguiente >.

10 «Blade» se ha instalado correctamente y nos lo comunica con un mensaje.

Blade: The Edge of Darkness se ha instalado satisfactoriamente.

Pulsa en Finalizar.

11 El archivo Readme.txt nos da diferentes opciones antes de empezar.



12 Antes de comenzar a jugar, debemos Configurar el sonido y el vídeo.

13 Pulsa en Jugar para iniciar la partida.

PROJECT I.G.I

Test en Pág. 30



Sin Autoarranque

1 Hacemos doble clic sobre el icono Mi PC.

2 Seleccionamos la unidad de CD-ROM Project IGI.

3 Ejecutamos el archivo setup.

Con Autoarranque

4 Pincha sobre la opción de Instalar Project IGI.

5 Elige Español como idioma de instalación y pincha en Aceptar.

6 Haz clic en Siguiente > después de leer todo.

Bienvenido al programa de instalación de Project IGI. Este programa instalará Project IGI en el ordenador.

7 El instalador tiene una ubicación de destino predeterminada que podemos cambiar si pulsamos Examinar.

8 El acceso desde el menú inicio se podrá modificar a nuestro antojo. Pulsam... Siguiente > para continuar.

9 Antes de empezar a instal... los archivos debemos conf... mar que estamos de acuer... con los datos que aparecen.

AMERICA

Test en Pág. 32



Sin Autoarranque

1 Hacemos doble clic sobre el icono Mi PC.

2 Seleccionamos la unidad CD-ROM 446822 (D:).

3 Ejecutamos el archivo Setup.

Con Autoarranque

4 Tras leer el mensaje de bie... venida, pulsa Siguiente >.

5 La licencia de uso de softw... re aparece en pantalla. Si ... tas de acuerdo, pincha en Sí.

6 El programa te permi... modificar la ruta de inst... lación pulsando Examinar.

Si estás conforme con todas las posibilidades elegidas, pincha en [Siguiente >].

7 Se creará una ruta en el menú de inicio.

Carpeta de programa:
DATA BECKER\America - No peace beyond the line

Pulsa [Siguiente >] para empezar la copia de archivos.

THE FALLEN

Test en Pág. 36

Trucos en Pág. 77



Sin Autoarranque

1 Hacemos doble clic sobre el icono Mi PC.

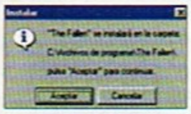
2 Seleccionamos la unidad de CD-ROM THE_FALLEN (D:).

3 Ejecutamos el archivo. INSTALAR.

Con Autoarranque

4 Pincha en [INSTALACION AUTOMATICA] para comenzar.

5 Acepta (o cambia) el directorio predeterminado.

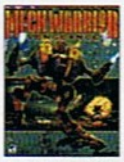


6 Automáticamente se empezarán a copiar los archivos al disco duro del ordenador.



MECHWARRIOR 4

Test en Pág. 40



Sin Autoarranque

1 Hacemos doble clic sobre el icono Mi PC.

2 Seleccionamos la unidad de CD-ROM MECHWAR... (D:).

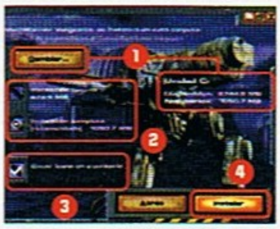
3 Ejecutamos el archivo INSTALAR.

Con Autoarranque

4 Pincha sobre el botón [Instalar].

5 El programa te da la bienvenida. Dale las gracias, pero concéntrate en pincha en [Siguiente].

6 Puedes variar la carpeta de destino haciendo clic en Cambiar ❶ y elige el tipo de instalación entre dos opciones posibles. ❷ Selecciona la creación de un acceso directo en el escritorio ❸ y pincha en instalar ❹.



7 A la mitad de la instalación, aproximadamente, te pedirá que insertes en el lector el segundo CD-ROM del juego.



QUAKE III TEAM ARENA

Test en Pág. 44



Sin Autoarranque

1 Hacemos doble clic sobre el icono Mi PC.

2 Seleccionamos la unidad de CD-ROM Q3ta (D:).

3 Ejecutamos el archivo Setup.

Con Autoarranque

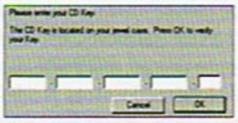
4 Seleccionamos la opción [Install] para comenzar.

5 El programa de instalación te da la bienvenida (en inglés). Pulsa [Next >].

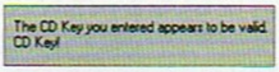
6 Los requisitos necesarios para jugar aparecen en el cuadro instalación. Pulsamos en [Next >] una vez conformes.

7 Si estamos conforme con lo que dice la licencia (en inglés), presiona [Yes].

8 Debes escribir la clave que viene en el CD para proseguir con la instalación.



9 Esta ventana nos informa que hemos introducido correctamente la clave de usuario.



10 El programa de Instalación ha detectado el directorio de «Quake III Team Arena». Ahora comienza a copiar los archivos al disco duro.

ONI

Test en Pág. 52

Trucos en Pág. 66



Sin Autoarranque

1 Hacemos doble clic sobre el icono Mi PC.

2 Seleccionamos la unidad de CD-ROM Oni (D:).

3 Ejecutamos el archivo OniSetup.

Con Autoarranque

4 Selecciona [Español] como idioma de Instalación.

5 Lee el mensaje de bienvenida y pulsa [Siguiente >].

6 Después de haber leído atentamente la Licencia pulsa en [Sí] para continuar.

7 Pulsa otra vez en [Siguiente >] para continuar.

8 Confirma la carpeta de instalación del juego.

C:\Archivos de programa\Oni

9 La barra nos indica el estado de la copia [40 %].

11 Una vez finalice la instalación, se ejecutará un parche de forma automática.



NBA LIVE 2001

Test en Pág. 54



Sin Autoarranque

1 Hacemos doble clic sobre el icono Mi PC.

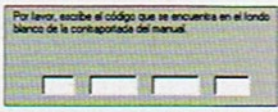
2 Seleccionamos la unidad de CD-ROM NBA LIVE PCCD (D:).

3 Ejecutamos el archivo AutoRun.

Con Autoarranque

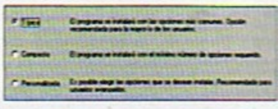
4 Haz clic en [Instalar].

5 En la contraportada del manual tiene la clave del CD que debes introducir.



Una vez escrita, presiona [Ok].

6 «NBA Live 2001» permite elegir entre tres tamaños distintos de instalación.



Eliges la que más te convenga. La ruta de destino, si no la cambias, es C:\Archivos de programa\EA SPORTS\NBA Live 2001. Pulsa en el botón [Siguiente >].

7 El programa comenzará a copiar los archivos.



Instalación de Consolas

Dreamcast

1 Abre la tapa del lector pulsando el botón Eject ❶ e introduce el disco.



2 Introducimos un mando de control en el puerto A y encendemos la consola presionando el botón Power ❷.



PlayStation 2

1 Conecta el pad de control en el puerto número 1 de la consola y presiona el botón Reset para comenzar la reproducción.



2 Presiona el botón de abrir la bandeja e introduce el disco de juego. Cargará inmediatamente.



Nintendo 64



1 Introduce el cartucho por la ranura superior de la consola.



2 Conecta el mando al puerto de la izquierda de la consola. Pon el botón encendido/apagado ❸ en la posición *On*.

PSOne

1 Pulsa el botón Eject ❹ de la consola para abrir la tapa. Introduce el CD en el lector.

2 Después de haber cerrado la tapa, enchufa el mando de la consola en el puerto número 1 y presiona el botón de encendido. El juego comenzará la carga automáticamente.

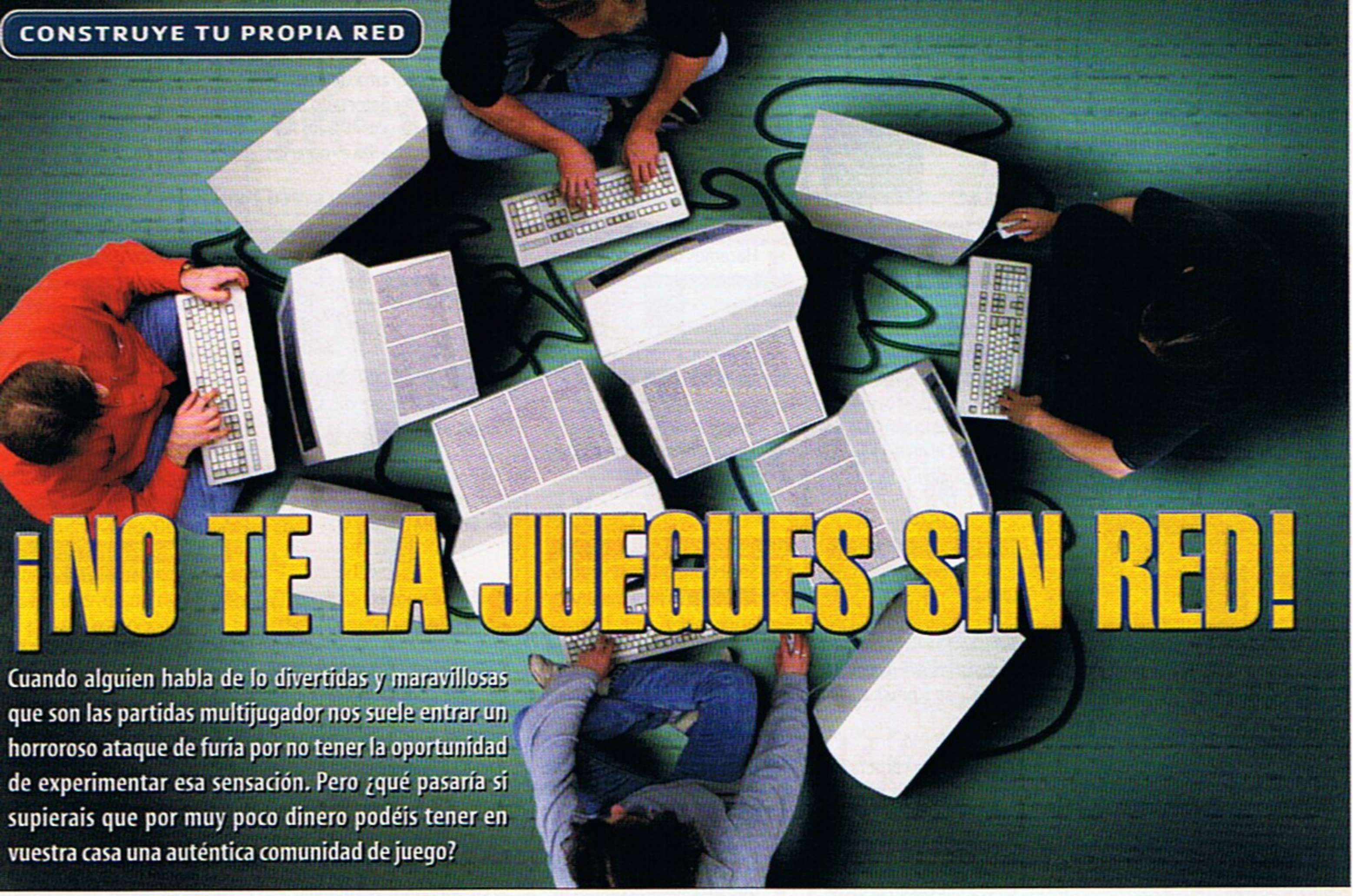


Game Boy Color

1 Por la ranura trasera de la consola, encajamos el cartucho asegurándonos de que el botón de Power está en la posición Off.



2 Encendemos la consola para comenzar a jugar.



¡NO TE LA JUEGUES SIN RED!

Cuando alguien habla de lo divertidas y maravillosas que son las partidas multijugador nos suele entrar un horroroso ataque de furia por no tener la oportunidad de experimentar esa sensación. Pero ¿qué pasaría si supierais que por muy poco dinero podéis tener en vuestra casa una auténtica comunidad de juego?

Efectivamente. Jugar partidas multijugador por internet está muy bien, es muy excitante y divertido, pero sin duda es aún mejor hacerlo a través de una red local. Las razones son muchas, pero tal vez la más importantes es que no consumimos gasto de teléfono y la comunicación entre ordenadores es tan rápida que apenas apreciaremos la más mínima ralentización.

Pero si los argumentos anteriores aún no te han convencido, ¿qué dirías al saber que mientras compites a través de una red local, tu adversario está lo suficientemente cerca como para escuchar tus frases desafiantes y gritos de alegría por la inminente victoria ante sus huestes?

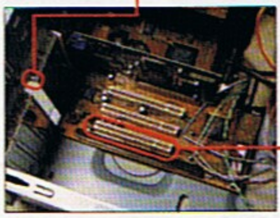
Si estás decidido, apunta cuáles son los ingredientes: un **HUB** Pág.94 para dos puestos mínimo, dos **cables de red** Pág.94 con dos **conectores RJ-45** Pág.94 en cada extremo y dos tarjetas de red **PCI** Pág.94 (utilizadas en el ejemplo) o **ISA** Pág.94, que respeten la norma **Ethernet 10/100** Pág.94.

INSTALACIÓN DE LA TARJETAS

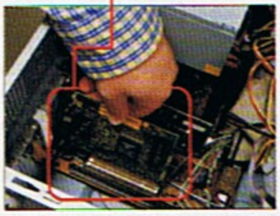
1 Desconecta los ordenadores de la red eléctrica y de los monitores, teclados, ratones y demás periféricos.

2 Quita los tornillos necesarios (situados normalmente en la cara posterior de la **CPU** Pág.94) para acceder al interior de la unidad central.

3 Localiza los **slots** Pág.94 de expansión de tipo PCI (generalmente de color blanco) y quita la chapa de metal sujeta con un tornillo.



4 Pincha la tarjeta de red en el slot PCI.



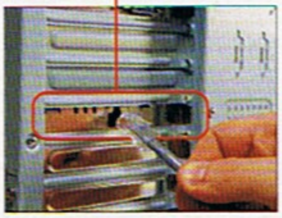
5 Repite los **pasos 1 a 4** con el segundo ordenador para montar la otra tarjeta de red.

6 Cerramos la caja con los tornillos que quitamos en el **paso 2** y volvemos a conectar todos los dispositivos.

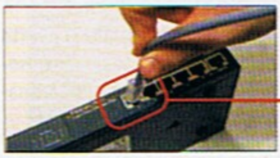
CABLEADO

7 Coloca el HUB en un lugar accesible y en el que puedas maniobrar correctamente. El HUB generalmente viene provisto con un transformador de corriente propio, aunque existen en el mercado otros modelos que no lo necesitan. Por tanto, si cuenta con una fuente de alimentación, enchúfala.

8 Las tarjetas de red instaladas en el interior de los ordenadores poseen una salida de aspecto similar, aunque no igual, al de una toma de teléfono. Conecta allí uno de los extremos del cable de red.



9 El otro extremo se conecta a una de las entradas que tiene el HUB. Puedes elegir cualquiera de ellas.



10 Los **pasos 8 y 9** debes repetirlos de la misma forma con el otro ordenador.

CONFIGURANDO EL SISTEMA

11 Arranca el ordenador y, antes de entrar en Windows, el sistema te alertará de que ha detectado un nuevo dispositivo de hardware.

12 A continuación te pedirá que introduzcas el CD-ROM (o disquete) que te facilitó el fabricante de la tarjeta de red con los **driver** Pág.94. De todos modos, pueden darse casos en los que el sistema tenga información del hardware que queremos instalar, por lo que el CD-ROM (o disquete) del fabricante sólo sería útil en caso de contener un controlador más actual o una aplicación específica.

13 Al terminar, preguntará si quieres reiniciar el ordenador, por lo que debes pulsar el botón Sí.

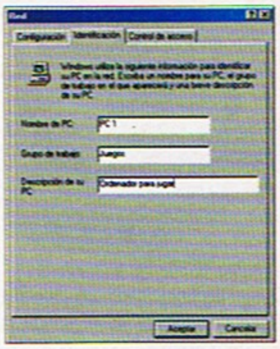
14 Al reiniciar aparece una ventana en la que debemos introducir el Nombre de usuario y Contraseña. Si no queréis utilizar contraseña debéis pulsar la tecla ↵ tras dejar todos los campos vacíos.

15 Después de arrancar, pincha con el botón derecho del ratón sobre el icono



16 Selecciona la opción Propiedades del menú.

17 La siguiente ventana tiene tres pestañas. Cada una sirve para configurar paso a paso los nombres de los equipos, los privilegios de acceso y el sistema de comunicación que utilizarán los dos ordenadores para conectarse entre sí. Pincha sobre la pestaña de Identificación.

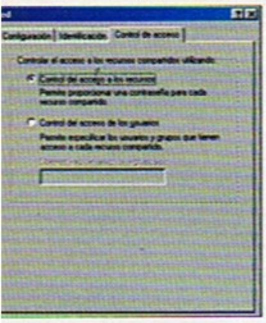


18 En Nombre de PC: debes poner un distintivo cualquiera. Eso sí, recuerda que cada equipo debe llevar uno.

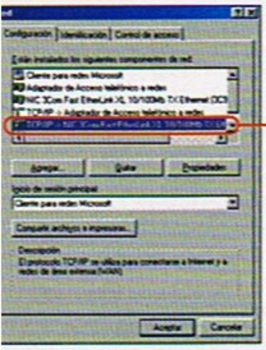
19 En Grupo de trabajo: es necesario introducir un ombre para denominar al gru- o en el cual estarán los dos or- enadores integrados. Esto sig- fica que ambos equipos ben ompartir el mismo dato en este partado, para que trabajen con- intamente.

20 Descripción de su PC: sirve para ıcluir cualquier comentario cerca de, por ejemplo, la finali- ad con la que vas a utilizar el rdenador: quién es el propieta- o, el usuario habitual, etc.

21 Ahora pincha sobre la pestaña Control de acceso marca la opción que viene por efecto. Esto es, Control del cceso a los recursos. Esto te ermitirá disponer, mediante ontraseñas, del acceso a los eriféricos instalados en la red.



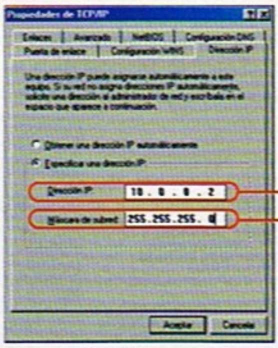
22 Por último está la pesta- ña Configuración. En ella parecen diversos elementos unque solo nos vamos a centrar n el que se refiere al protocolo CP/IP Pág.94 . Gracias a este protocolo se po- rán comunicar los ordenado- es, permitiendo así el traspaso e ficheros y compartir, según s necesidades de cada usuario, eriféricos tradicionales como npresoras, escáner, lectores de D-ROM, unidades de almace- amiento, etc.



23 Una vez marcado (haciendo un solo clic) ebes pinchar en el botón Propiedades para acceder a onfigurar algunos parámetros. parecerá una nueva ventana.

24 Marca la opción Especificar una dirección IP: . Inmediatamente se activarán dos campos nuevos.

25 En el primero de ellos, Dirección IP, debes escribir los siguientes números: **10.0.0.1**. Éstos forman parte de lo que es, en sí misma, la dirección que tendrá el ordenador dentro de la red. En el otro equipo el número que debes teclear es **10.0.0.2**.



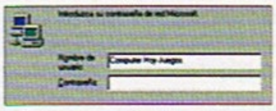
26 En el segundo campo, **máscara de subred** Pág.94 , hay que escribir **255.255.255.0**, y se trata de un parámetro que indica al ordenador la cantidad de equipos que podrían conectarse simultáneamente a la red (en el otro equipo deben aparecer los mismos números, es decir **255.255.255.0**).

27 Tras escribir las direcciones IP pulsa sobre el botón Aceptar .

28 En la siguiente ventana vuelve a pulsar el botón de Aceptar .

29 El ordenador te pedirá que reinicies el equipo.

30 Durante el proceso de arranque del ordenador aparece una pantalla en la que te pide que introduzcas el nombre de usuario y contraseña.



Estos campos no tienen la menor relevancia para la red, puesto que sólo sirven para dar acceso a distintos usuarios aunque éstos tengan distintas contraseñas. Para la red que estamos fabricando, existe la posibilidad de incluir cualquier nombre y contraseña sin que por ello aparezca el peligro de no tener acceso a determinados recursos compartidos de la red.

COMPARTIR LOS RECURSOS

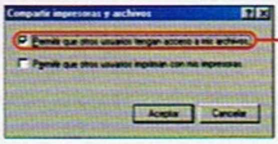
31 Una vez dentro del escritorio de Windows, debéis pinchar con el botón derecho del ratón sobre el icono:



Elige la opción Propiedades .

32 Pincha sobre el botón Compartir archivos e impresoras . Si además contamos con una impresora conectada a uno de los equipos, es posible ponerla al servicio de la nueva red para utilizarla desde cualquier ordenador.

33 Marca la opción Permitir que otros usuarios tengan acceso a mis archivos. Después, pulsa Aceptar .



34 Vuelve a pinchar en el botón Aceptar .

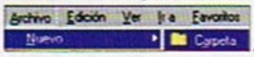
35 Inmediatamente el sistema te pedirá el disco de Windows. Introdúcelo en el lector de CD y pulsa Aceptar .

36 El ordenador debe reiniciar el sistema: pulsa el botón Aceptar .

37 Al entrar de nuevo en el sistema, pincha en el botón Inicio, Programas y ejecuta el programa Explorador de Windows.

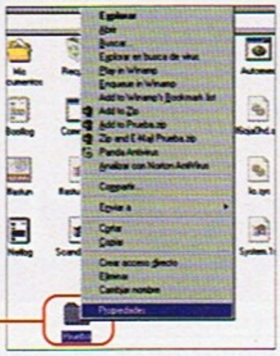


38 Entra en el menú Archivo, Nuevo y selecciona



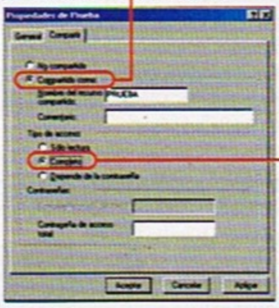
Aparecerá un directorio sin título Nueva carpeta al que puedes llamar, en esta ocasión, Prueba . Abre el contenido de la unidad C desde Mi PC, en el escritorio de Windows.

39 Pincha con el botón derecho del ratón sobre la carpeta creada y elige la opción Propiedades del menú emergente que aparecerá sobre la nueva carpeta. Para llegar al **paso 41** directamente pincha en Compartir .



40 Selecciona la pestaña Compartir .

41 Señala pinchando con el ratón las casillas Compartido como: y Completo.



Debéis tener en cuenta que la opción Lectura sólo te dejará leer los datos y trasportarlos al otro ordenador para modificarlos, lo que excluye la posibilidad de efectuar variaciones sobre el original.

42 Pincha en Aplicar y, después, en Aceptar .

43 Al entrar en el explorador de Windows podrás ver, en Entorno de red, al otro ordenador (PC 1) y dentro, compartida, la carpeta Prueba. Al no haber restricciones será posible leer y modificar cualquier fichero.



Las cuentas claras

El coste de los materiales para montar una red local varía, como siempre, en función de la calidad de los componentes. En el ejemplo descrito anteriormente basta con adquirir un par de tarjetas de red PCI 10/100, cuyo coste ronda las 4.000 pesetas cada una.



Los dos cables de red, con sus conectores RJ-45 ya **grimpados** Pág.94 están en el mercado a un precio de 1.000 pesetas los dos.



Por último, una de las partes más importantes y delicadas, el HUB, se acerca a las 10.000 pesetas en los modelos para cuatro ordenadores.



Al final, por algo menos de 20.000 pesetas estamos adquiriendo unos servicios que, hasta hace muy poco tiempo eran impensables en el ámbito doméstico.

Pero sobre todo... ¡¡JUGAR!

No escapa a nadie la emoción que supone tener a un adversario (conocido para más señas) a nuestra espalda, ávido de venganza por las derrotas sufridas y que intenta superarnos en el marcador. Y es que todo ese paraíso de partidas multijugador que siempre has soñado es posible con una modesta red local.



Computer Hoy Juegos

¡Ponte al Día!



Actualizaciones para juegos PC aparecidas recientemente (parches) y las ultimas versiones de los controladores para tarjetas de vídeo y sonido (driver)

En esta sección mostraremos mes a mes los **parches** Pág.94 de los últimos juegos distribuidos, además de una serie de útiles direcciones de internet con los driver actualizados para las tarjetas de vídeo y sonido más comunes del mercado, sin olvidarnos de aquellas que están menos extendidas.

El criterio usado para incluir esta selección se basa en acercar al lector la información conseguida en la propia página web de la distribuidora del juego o, en su caso, de la compañía fabricante. De este modo, con sólo echar un vistazo en la sección, será posible disponer de la información suficiente para conocer de primera mano si vuestro dispositivo tiene software actualizado. Las ventajas que os reporta haceros con actualizaciones son muchas y variadas. En el caso de los juegos el rendimiento mejora espectacularmente reduciendo los errores, mientras que el hardware gana, sobre todo, en compatibilidad.

Últimas Novedades • Juegos de PC

1. **America No Peace Beyond the Line!** • Data Becker España • Solución de varios problemas (375KB).
   http://www.databecker-es.com/frameMain/productos/446822/amer101.zip
2. **Civilization: Call to Power II** • Proein • Mejoras generales (4MB). Redirige a otra web.
   http://www.activision.com/downloads/53.asp
3. **Colin Mcrae Rally 2.0** • Proein • Mejoras gráficas en el modo multijugador (2,88MB). Redirige a otra web.
   http://www.codemasters.com/cmr2pc/cmr2patch.htm
4. **Comanche-Hokum** • Dinamic Multimedia • Cinco misiones nuevas (3,72MB).
   ftp://ftp.dinamic.com/pub/download/CHPatch.exe
5. **Deux EX** • Proein • Mejoras en la opción multijugador (36MB). Redirige a otra web.
   http://www.gamespy.com/articles/december00/dxmp
6. **Flight Simulator 2000** • Microsoft • Mejoras varias (7,37MB).
   http://download.microsoft.com/download/fsim2000/Patch/2.0b/W98/ES/fs2000_std_update2b_es.EXE
7. **Flight Simulator 2000 Professional Edition** • Microsoft • Mejoras varias (9,3MB).
   http://download.microsoft.com/download/fsim2000pro/Patch/2.0b/W98/ES/fs2000_pro_update2b_es.EXE
8. **Giants: Citizen Kabuto** • Virgin • Actualización a la versión 1.2 (1MB).
   http://www.giantscitizenkabuto.com/catalogo/giantscitizenkabuto/downloads/update12.exe
9. **Grouch** • Dinamic Multimedia • Solución de problemas con Windows 95/2000 (306KB).
   ftp://ftp.dinamic.com/pub/download/act_grouch.zip
10. **Hormigas** • Friendware • Actualización a la versión 1.04 (1MB).
    http://www.friendware.es/descarga/parches/patch_104_sp_pt.exe
11. **Insane** • Proein • Mejoras en la opción multijugador (469KB). Redirige a otra web.
    http://www.codemasters.com/insane/insanepatch.htm
12. **Kingdom Under Fire** • Friendware • Mejora la opción multijugador (2,08KB).
    http://www.friendware.es/descarga/parches/KufEng108.EXE
13. **La Fuga de Monkey Island** • Electronic Arts • Solución de problemas (1,34MB).
    http://www.electronicarts.es/parches/MonkeyUpdate_ESP.zip
14. **La Prisión** • Dinamic Multimedia • Migración completa del sistema de red (2,65MB).
    ftp://ftp.dinamic.com/pub/download/LaPrision_patch16feb.exe
15. **NHL 2001** • Electronic Arts España • Mejora la opción multijugador (3,43MB).
    http://www.espana.ea.com/www.electronicarts.es/parches/nhl2001/nhl2001_patch1_03.exe
16. **No One Lives Forever** • Electronic Arts España • Mejora de opción multijuqador (14MB).
    http://www.electronicarts.es/parches/nolf/NOLFUpdate002.exe
17. **Oro y gloria: Ruta hacia el Dorado** • Ubi Soft • Solución de problemas (401KB).
    http://www.ubisoft.es/patches/material/Patch%20sur%20master%20PC.zip
18. **PC Fútbol 2000** • Dinamic Multimedia • Actualización a la versión F 1.6 (1,18MB).
    ftp://ftp.dinamic.com/pub/download/PCFACT.exe
19. **PC Fútbol Selección Española Europa 2000** • Dinamic M. • Compatibilidad con hardware (390KB).
    ftp://ftp.dinamic.com/pub/download/PCSELESP.exe
20. **Primera División STARS** • Electronic Arts España • Nuevas alineaciones (2,35MB).
    http://www.electronicarts.es/parches/stars2001/StarsUpdate.exe
21. **Pro Rally 2001** • Ubi Soft • Solución de problemas (2,05MB).
    http://www.ubisoft.es/patches/material/ProRally_v1.1.exe
22. **Red alert 2** • Electronic Arts España • Nuevas características (2,3MB).
    http://www.electronicarts.es/parches/ra21004en.exe
23. **Red alert 2** • Electronic Arts España • Nuevos mapas (235KB).
    http://www.electronicarts.es/descargas/RA2MAPPACK3.exe
24. **Resurrection** • Dinamic Multimedia • Niveles de dificultad (508KB).
    ftp://ftp.dinamic.com/pub/download/Resurrection_Niveles_Dificultad.zip
25. **Rogue Spear: Urban Operations** • Ubi Soft • Solución de problemas (2,65MB).
    http://www.ubisoft.es/patches/material/parcheurbanops.zip
26. **Shogun: Total War** • Electronic Arts España • Solución de problemas (5,03MB).
    http://www.electronicarts.es/parches/shogun/STW112sp.zip
27. **Squad Leader** • Proein • Actualiza a la versión 1.1 (1,7MB). Redirige a otra web.
    ftp://internet.hasbrointeractive.com/anonftp/patches/squadleader101.exe
28. **The Age of Empires** • Microsoft • Diferentes mejoras (2,6MB).
    http://www.microsoft.com/spain/download/juegos/age2upa-spn.exe
29. **Tiger woods PGA Tour 2001** • Electronic Arts • Mejora algunos aspectos para un óptimo rendimiento (2,59MB).
    http://www.espana.ea.com/download/tw2001_patch11.exe
30. **TZar** • FX Interactive • Solución de problemas en la instalación (482KB).
    http://www.fxplanet.com/mfc42.exe

Tarjetas de Vídeo

1. **Hercules, Serie 3D Prophet** • Versión 7.52 del 14 de Marzo de 2001 (2,50MB).
   http://ftp.hercules.com/video/exe/NVIDIABASED/d3dp-9x-7.52.exe
2. **Matrox Millenium G200 PCI** • Versión 5.33.006 del 23 de Enero de 2001 (4,2MB).
   ftp://ftp.matrox.com/pub/mga/archive/win_2k/2001/w2k_533.exe
3. **Creative Series TNT / TNT2 / GeForce / Geforce2** • Versión de referencia nVidia 6,50 del 12 de Marzo de 2001 (3,1MB)
   ftp://62.189.143.69/pub/creative/drivers/3db/3db9xdrv_650.exe
4. **Creative 3D Blaster Banshee** • Versión 1.10 del 27 de Agosto de 1999 (3.04MB).
   ftp://62.189.143.69/pub/creative/drivers/3db/3dbb9xup.exe
5. **ATI Serie Rage Pro / Xpert AGP/PCI** • Versión 4.11.2560 para Windows 98/ME del 28 de Mayo de 1999 (7,34MB).
   http://driver.atitech.ca/drivers/w82560en.exe
6. **3dfx Serie Voodoo 3 3000/2000, PCI/AGP** • Versión1.07.00 del 30 de Noviembre de 2000 (8,36MB).
   ftp://ftp1.3dfx.com/drivers/voodoo3/v3-w9x-1.07.00.exe
7. **3dfx Serie Voodoo 2** • (Driver genérico) Versión 3.02.02, del 27 de Enero de 2000 (2.20MB).
   ftp://ftp2.3dfx.com/drivers/voodoo2/v2-wnt4-3.02.02.exe
8. **3dfx Serie Voodoo Rush** • (Driver genérico) Versión Q3 compatible Single Planar del 7 de Julio de 1999 (1,76MB).
   ftp://ftp2.3dfx.com/drivers/voodoo_rush/vr-w9x-single-q3.exe
9. **S3 Diamond Vipper II Z200** • Versión 4.12.01.9007-9.51.03 del 26 de Junio de 2000 (2,17MB).
   ftp://ftp.diamondmm.com/pub/display/viper/viper_II/viperii_win9x_95103.exe
10. **ATI Serie Radeon** • Versión 4.12.3056 del 19 de Septiembre de 2000 para Windows 98/ME (12,14MB).
    http://driver.ati.com/drivers/wme_w98_radeon_4_12_3056.exe

Tarjetas de Sonido

1. **Creative Sound Blaster Series Live!** • Última versión del 26 de Mayo de 2000 (5,42MB).
   ftp://62.189.143.69/pub/creative/drivers/sblive/sblw9xup.exe
2. **Genius SoundMaker Live** • Versión FMW9X 205 del 25 de Abril de 2000 (1,75MB).
   http://www.genius.kye.de/driver/MULTIMED/fmw9x.exe
3. **Terratec SoundSystem DMX Xfire 1024** • Versión 4.06.00.2885 del 13 de Noviembre de 2000 (13,8MB).
   ftp://ftp.terratec.de/treiber/xfire/xfire_w9x_full.exe
4. **Videologic Sonic Fury** • Versión 4.12.01.4078-2918 del 8 de Diciembre de 2000 (27,3MB).
   ftp://ftp.videologic.com/PUB/PRODUCTS/SFury/Drivers/sfv4w9m.exe
5. **Guillemot Maxi Sound Fortísimo** • Versión 2,008 para Win95/98 del 5 de Noviembre de 1999 (4,12MB).
   http://ftp.guillemot.com/current/sound/msfortissimo/dfor-9x-2008.exe
6. **Guillemot Game Theater XP** • Versión 2.00 del 12 de Febrero de 2001 (14,41MB).
   http://ftp.hercules.com/sound/exe/GTXP/DFGTXP-9X-200.EXE
7. **Diamond Monster Sound MX300** • Versión 1.02 del 11 de Febrero de 1999 (14,4MB).
   ftp://ftp.diamondmm.com/pub/multimedia/monster-sound/mx300/monstersound_mx300-102rel-driver.exe
8. **A-MAX SoundMax SP-801 Forte Media** • Última versión del 28 de Marzo de 2000 (1,93MB).
   http://www.amaxhk.com/downl/801_eng.zip
9. **Creative Sound Blaster 16 / 32 /AWE 64 PCI** • Versión 16 del 13 de Noviembre de 1998 (318KB).
   ftp:europe.creative.com/pub/creative/drivers/sb16awe/sbw9xup.exe
10. **Leadtek Winfast 4X Sound** • Versión 1.93A del 12 de Septiembre de 2000 (1MB).
    ftp://ftp.leadtek.com.tw/video/4xsound/8738w9x1.93acupd.zip

OMPUTER HOY JUEGOS no puede garantizar que, tras su publicación,
s archivos no cambien de ubicación o tamaño.

Los Expertos Responden

CARTAS A EXPERTOS

Envíanos tus dudas a:
COMPUTER HOY JUEGOS
Los Expertos Responden
C/ Pedro Teixeira, 8 • 5ª planta
28020 Madrid
Correo electrónico:
Expertos.CHjuegos@hobbypress.es

Procuraremos resolver desde esta sección consultas de índole técnica acerca del funcionamiento de juegos y de las distintas plataformas. Para que dispongáis de algunos ejemplos sobre qué cuestiones vamos a tratar aquí, hemos plasmado, algunas materias que nos han surgido durante el proceso de gestación de este primer número y que creemos interesantes.

UN PARCHE A TIEMPO



He adquirido hace poco el juego «América No Peace Beyond The Line!» de DataBecker pero tengo algunos problemas para jugar correctamente. En primer lugar, los vídeos a veces se ralentizan, haciéndose tediosos y, en ocasiones durante el desarrollo del juego, suele bloquearse cuando se cargan las clasificaciones.

Nacho Hernández (redactor)

*Data Becker ha resuelto este problema con la aparición de un parche que podrás encontrar en la dirección **www.databecker-es.com**.*



«METAL GEAR SOLID 2»: LA ESPERA

¿Es cierto que «Metal Gear Solid 2» para PS2 va a retrasarse? ¿Hay fecha definitiva de lanzamiento? ¿Podéis recomendarme hasta entonces algún juego para PC que sea parecido?

Gustavo Bernaldo (redactor)

Después de escuchar numerosos rumores sobre un posible retraso de «Metal Gear Solid 2», Konami ha confirmado finalmente su aparición para las próximas navidades. Si tienes también un PC, el programa de acción «Projetc I.G.I» puede ser una buena alternativa. No es igual, pero...

COMPUTER CABREOS

Envíanos tus quejas a:
COMPUTER HOY JUEGOS
Computer Cabreos
C/ Pedro Teixeira, 8 5ª Planta.
Correo electrónico:
cabreos.CHjuegos@hobbypress.es

NO SE PUEDE VOLAR SIN MANUAL

Recientemente he adquirido «B-17: The Mighty Eighty», un sensacional simulador de vuelo estratégico de la Segunda Guerra Mundial. El juego tiene una pinta increíble, además iba a poder verlo con todos los parámetros de configuración al máximo puesto que actualicé mi ordenador hace poco. Pero cuando por fin me dispuse a instalarlo observé que todos los menús y pantallas del juego están en inglés, tanto los texto como las voces. Comprobé que en la caja venía especificado únicamente "manual en castellano". ¿Pero cómo es posible que no haya sido traducido? Si no sabes inglés este simulador no se puede jugar, así de sencillo, los textos y las voces son fundamentales.

Santiago Tejedor (redactor)

Puestos en contacto con Proein, el distribuidor de este título, nos ha confirmado que por ser un género minoritario, su expectativa de ventas es muy baja, lo que no permite rentabilizar la inversión que supone su traducción al castellano. En COMPUTER HOY JUEGOS creemos que, aunque sus razones económicas son legítimas, no justifican el "castigo" al que someten al usuario ya que la ausencia de traducción devalúa en gran medida la calidad del producto, sobretodo, si es tan necesaria como es el caso. La clara advertencia en la caja debe ser tenida en cuenta a la hora de decantarse por uno u otro juego.



Cartas de los Lectores

En esta sección atenderemos las consultas que todos vosotros nos hagáis sobre cosas publicadas en nuestra revista, sea en la sección que sea. Al tratarse de un número uno, hemos resumido algunas cartas totalmente ficticias que hacen referencia a contenidos de este ejemplar y con las que hemos pretendido abarcar diversas cuestiones de interés. A partir de ahora, contamos con vuestras aportaciones, deseosos de contribuir a resolver todas las dudas dando cobertura a las inquietudes de los lectores.



¿Qué Locura de Test!

¿Por qué habéis buscado un sistema tan complicado para hacer los Test? ¿No sería más fácil indicar solamente las puntuaciones finales?

Enrique García (maquetador)

Aunque al principio el Test puede "asustar" por el número de datos y porque es diferente a lo que se publica en otras revistas, lo cierto es que es el único modo de explicar en detalle el porqué de cada nota. Cada puntuación parcial es consecuencia de la puntuación que el juego ha obtenido en cada apartado de ese grupo, y no de la opinión subjetiva de la persona que ha hecho el Test. Buscar un sistema universal y lo más objetivo posible ha sido la base que nos ha llevado a desarrollar este sistema. En cualquier caso, si no te apetece entrar en el detalle de cada apartado, siempre puedes consultar la nota final que, con las claves de color del semáforo, de un sólo vistazo te permite identificar la calidad del juego. Si tienes dudas sobre cómo interpretar el Test te recomendamos que leas la explicación detallada que hemos incluido en el artículo de la *Pág. 4*.



Películas de Juegos

En la sección Magazine hay un pequeño cuadro en el que se habla de la película basada en la saga «Final Fantasy». ¿Vais a hacer algo similar a "Tomb Raider"? ¿Trata esta sección sólo de cine?

Carlos García (maquetador)

En la sección Magazine abordaremos temas diversos relacionados de una u otra forma con los juegos. Realizaremos reportajes sobre tecnología, cine o ferias de videojuegos entre otras mucha cosas. Con respecto a hacer un reportaje sobre la película de Final Fantasy, nos parece un film muy interesante y es muy probable que nos pongamos a trabajar en ese artículo.

Las Opciones Multijugador

¿Porqué no hacéis ningún tipo de valoración en el test sobre las características *on-line* o de red de un videojuego?

Pablo Leceta (redactor)

Es demasiado complejo y poco fiable evaluar el funcionamiento de un juego en red, además de equiparar todas las posibilidades distintas en la tabla de Test. ¿Cuántos jugadores a la vez admite? ¿Cuántos en red, cuántos en el mismo PC, y cuántos a través de internet? ¿TCP/IP o IPX? ¿Soporta cable serie? No sería posible valorar una combinación tan amplia de variables. Además, en la práctica, la calidad de los juegos en modo multijugador depende en su totalidad de la velocidad de conexión, y ésta puede cambiar, además de estar condicionada por muchos factores ajenos al simple hecho de observar el juego.



¿Mucho Tiempo No...?

¿Cuánto tiempo podéis invertir en la realización del comentario de un juego en el laboratorio?

Javier del Val (Sistemas)

Es variable y depende principalmente de la complejidad y tipo de juego, pero también de la dificultad que se nos plantee a la hora de realizar los Test. Siempre vamos a procurar asegurarnos de que el rendimiento del juego responda, únicamente, al hardware del equipo. A veces es necesario proceder a la descarga de un parche desde una dirección de internet o probar distintas formas de configuración.

Juegos EL BUZÓN

Escribe tus críticas, sugerencias y opiniones a:
COMPUTER HOY JUEGOS
Cartas a la Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 • 5ª planta
28020 Madrid
Correo electrónico:
cartas.CHjuegos@hobbypress.es
Fax: 902 15 17 98



Diccionario

No hay nada como saber en todo momento a qué nos referimos con cada palabra en COMPUTER HOY JUEGOS.

Aunque no es el estilo de la revista hacer del lenguaje un impedimento para la lectura, siempre aparecerán términos que van a necesitar una breve explicación. Aquí tenéis todos los que en este primer número hemos seleccionado por su especial importancia. Todos los meses, aquí, la explicación a vuestra dudas...

ureal 3D
istema estándar de sonido 3D (llamado de entorno) desarrollado por la ompañía Aureal Semiconductor Inc. ara sus tarjetas.

Bit
s la cantidad de almacenamiento nás pequeña que puede procesar el rdenador. Utiliza dos únicos valores: y 1. Un Byte son 8 Bits.

Cable Serie
s el utilizado para comunicar distinos equipos a través de dos conectoes de 9 pin.

Cables Red
lexo físico de unión entre los distinos ordenadores a través de los que se ransmite la información.



Chip
equeña pastilla de silicio que contiee miles de transistores y componenes electrónicos que trabajan juntos ara lograr una función determinada.

Combo
Inidades de CD capaces de leer y reonocer CD-ROM, DVD-ROM, grabar D vírgenes y CD-RW. • **En el apartao de juegos**, se habla de combos uando para realizar un golpe o movimiento especial es necesario una ombinación de teclas o botones.

CPU
s el cerebro del ordenador y se trata e un circuito integrado de silicio que oncentra la mayor parte de su capaidad de cálculo.

Direct 3D
Librería de Microsoft que permite manipular y representar gráficos en 3D de forma muy sencilla.

Direct X
Librerías de Windows diseñadas por Microsoft con la finalidad de hacer funcionar todos los periféricos y dispositivos vinculados a todas las aplicaciones multimedia y de juegos.

Disco Duro
El principal dispositivo de almacenamiento usado por el ordenador. Está compuesto por varios platos superpuestos y separados, recubiertos de un material magnético y protegidos por una carcasa.

Dispositivos de juegos
Periféricos conectados al ordenador o consola que tienen la finalidad de hacer más real, cómoda o sencilla la experiencia de juego.

Dolby Digital
Sistema de codificación digital estéreo de audio.

Driver
Pequeño programa que permite al sistema detectar y soportar un dispositivo cualquiera.

EAX
Sistema estándar de sonido 3D (llamado de entorno) desarrollado por la compañía Creative Labs para sus tarjetas.

Entornos 3D
Técnicas 3D que nos permiten experimentar una completa sensación de inmersión en un mundo virtual.

Ethernet
Es la tecnología para redes locales más extendida tanto en el ámbito doméstico como en el de la empresa.

Física de los Objetos
Leyes físicas emuladas por los programadores en su código para fabricar los movimientos y sus reacciones sobre los elementos del juego.

Glide
Librería de representación de imágenes tridimensionales desarrollada por 3dfx Interactive para optimizar el rendimiento de sus tarjetas aceleradoras con chip Voodoo.

Grimpado
Modo de fijar a los extremos de un cable dos conectores de una determinada norma.

GunCom
Pistola óptica diseñada por Namco para su saga de juegos «Time Crisis» de PlayStation.

Hardware
Es la parte física de un ordenador, todos sus componentes materiales.

Hub
Punto de conexión común entre varios ordenadores o redes.



IA
La inteligencia artificial en un juego es el código creado por el programador que rige el comportamiento de los elementos ajenos al jugador.

IEEE-1394 (i.LINK)
Puerto de entrada/salida de datos digitales al que podemos conectar, por ejemplo, cámaras de vídeo DV.

Interfaz
Es el lenguaje de símbolos, iconos y menús al que podemos acceder desde la pantalla para controlar todas las opciones disponibles de un juego.

IPX
Protocolo utilizado por Windows que le permite entenderse con otros ordenadores conectados a una red local.

ISA
Arquitectura Estándar de la Industria. Es el más antiguo de todos los tipos de ranuras de expansión de PC.

Librerías
Conjunto de utilidades, funciones o rutinas ya preparadas y a disposición del programador cuando está desarrollando un código.

Máscara de subred
Parámetro que determina el límite máximo de conexiones posibles que va a permitir una red de ordenadores.

MB
Abreviatura de la palabra Megabyte. Es el sistema de medición de memoria y dispositivos de almacenamiento más usado en informática y videojuegos. 1 Megabyte equivale a 1.024 Kilobytes, y un Kilobyte a 1.024 Bytes.

Memoria
Lugar donde el sistema informático almacena la información y carga los programas para su ejecución.

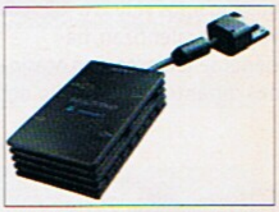
MHz
Megahercio. Un millón de hercios o ciclos de reloj por segundo. Unidad de frecuencia que se usa para medir la velocidad de la CPU de un ordenador.

MIDI
Interface Digital para Instrumentos Musicales es el protocolo empleado para la conexión de instrumentos musicales que permite grabar, componer y reproducir melodías a través de un sencillo lenguaje de notas universal.

Motor 3D
Es el corazón de un programa que hace posible el funcionamiento gráfico de un juego.

MP3
Formato de compresión de archivos de música.

Multitap
Dispositivo destinado a permitir que cuatro jugadores compitan en la misma consola con otros tantos pad de control.

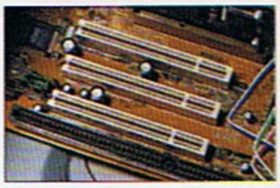


Open GL
Lenguaje de programación orientado a los gráficos 3D, y que se ha convertido en un estándar.

Optimización
Proceso de configuración de un sistema, dispositivo o programa para que rinda al máximo de sus posibilidades.

Parche
Programa que depura, corrige y elimina cualquier error en un juego de PC.

PCI
Conexión de componentes periféricos. Es el sistema de conexión entre el procesador y los elementos unidos a él a través del bus.

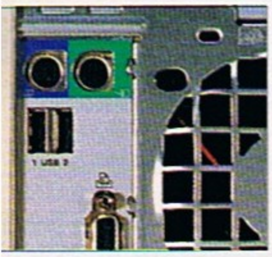


Perspectivas de Cámara
Los distintos ángulos que tenemos a nuestra disposición para seguir la acción de un juego.

Plug and Play
Tecnología usada por Windows que permite detectar el tipo y modelo de dispositivo para hacerlo funcionar en el mismo instante de conectarlo.

Polígono
n el apartado gráfico es la superficie lana representada por 3 vértices que orman un triángulo.

PS/2
Norma de conexión para teclados y atones utilizada por los ordenadores abricados por IBM a finales de los ños ochenta.



Puerto de Joystick
ituado en la parte trasera del ordeador, es posible conectar distintos eriféricos a nuestro PC.

Puerto de Serie
uerto de entrada/salida de 9 pin al ue tradicionalmente se conectaban os ratones.

RAM
Random Access Memory o Memoria de Acceso Aleatorio. La memoria RAM es, junto al procesador, una parte fundamental del ordenador. Del tamaño de la memoria RAM depende, por ejemplo, el número de programas que se puede ejecutar a la vez o la rapidez con que va a rendir el sistema y las aplicaciones vinculadas.

Renderizar/Renderizados


El resultado final de un trabajo de diseño 3D que se utiliza en videojuegos para representar escenarios o elementos de pantalla que no necesitan animación.

Reset
Acción de reiniciar el ordenador.

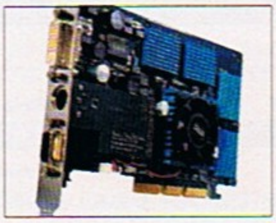
Resolución
El concepto de resolución sirve para saber el grado de definición de una imagen en pantalla y está estrechamente relacionado con la capacidad del hardware de la tarjeta gráfica o monitor. Se expresa como una magnitud dada en puntos de ancho y alto.

RJ-45
Norma para designar conectores de red, parecidos a los del teléfono pero diseñados para ocho cables.

SCART
Norma de conexión de audio/vídeo utilizada en televisores. También se la conoce como Euroconector.

Slots
Zócalos de plástico y contactos metálicos en su interior situados en la placa base de un ordenador que sirven para conectar otras placas electrónicas y ampliar, así, la capacidad de operaciones a realizar por la CPU.

Sonido 3D
Es la capacidad que permite a un sistema de audio posicionar los distintos objetos de un juego según su localización en el entorno tridimensional que pretende recrear.

Tarjeta Gráfica


Tarjeta de expansión que convierte los datos digitales en imágenes que se visualizan en el monitor. Las tarjetas gráficas se diferencian entre sí tanto por la velocidad con la que son capaces de visualizar las imágenes, como por su resolución.

TCP/IP
Protocolo de Transmisión y Control. Sistema de comunicación utilizado por ordenadores de una misma red.

Tecnología Óptica
En ratones, es el sistema de sensores capaces de detectar el movimiento del dispositivo sobre cualquier superficie a través de un haz de luz.

Textura
Es el gráfico que se aplica sobre un polígono.

Tiempo Real
Juego que desarrolla su acción sin cortar los tiempos intermedios entre secuencias distintas, tomando las decisiones a la vez que lo hace nuestro adversario.

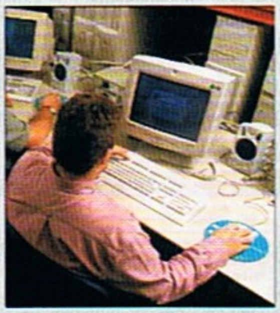
USB
Universal Serial Bus. Puerto de conexión para periféricos diversos, desde ratones a dispositivos de juego y que tiene la virtud de ser más rápido que cualquiera de los otros puertos de un ordenador.

Voces
Número de canales que puede reproducir un dispositivo de sonido al mismo tiempo.

MÁS INFORMACIÓN

SERVICIO DE ATENCIÓN TÉCNICA

Para cualquier problema con el CD
Servicio de Asistencia (SAT)
Teléfono: 902 15 18 01
(de 10 a 2 y tardes de 4 a 8)
Correo electrónico:
sat.Chjuegos@hobbypress.es
Si lo prefieres, puedes escribir una carta a:
SAT-COMPUTER HOY JUEGOS
Pedro Teixeira nº8 • 5ª planta
28020 Madrid



Direcciones de Internet

Número	Página Web
1	www.illusionsoftworks.com (Inglés)
2	www.planetadeagostini.es (Castellano)
3	www.xbox.com (Inglés)
4	www.es.infogrames.com (Castellano)
5	www.friendware.es (Castellano)
6	www.virgin.es (Castellano)
7	www.acclaim.com (inglés)
8	www.nintendo.es (Castellano)
9	www.ubisoft.es (Castellano)
10	www.indrema.com (Castellano)
11	www.thrustmaster.es (Castellano)
12	es.hercules.com (Castellano)
13	www.cybergun.com (Inglés)
14	www.microsoft.com/spain (Castellano)
15	www.logitech.com/ (Castellano)
16	www.terratec.net/ttsp/ (Castellano)
17	www.matrixmovie.com (Inglés)
18	www.microsoft.com/games/gamestock/ (Inglés)
19	www.macfarlanetoys.com (Inglés)
20	www.dinamic.com (Castellano)
21	undying.ea.com (Inglés)
22	www.codemasters.com (Inglés)
23	www.nvidia.com (Inglés)
24	www.cocotero.com (Castellano)
25	www.napster.com (Inglés)
26	www.tombraidermovie.com (Castellano)

Teléfonos de Información

Distribuidora	Tel. de asistencia técnica	Tel. de información	Fax de información	Correo electrónico de asistencia técnica	Página web	Dirección
Acclaim	905 15 75 29	91 799 41 00	91 799 41 20	–	www.acclaim.com (inglés)	Via de las Dos Castillas, 33 Ed. Ática nº6, 3 planta. 28224 Pozuelo de Alarcón
Cryo	Por confirmar	913013450	913314053	–	www.cryo-interactive.com	Arboleda 14 Oficina 223. 28031 Madrid
Data Becker	91 323 04 79	91 323 04 79	91 378 80 37	soporte@databecker-es.com	www.databecker-es.com	Pza. de Castilla, 3. Planta 12, E1. 28046 Madrid
Dinamic Multimedia	902 28 02 82	902 480 482	902 380 382	sat@dinamic.com	www.dinamic.com	Saturno, 1. 28224 Pozuelo de Alarcón
DDM	91 304 06 22	91 304 17 97	–	–	www.ddmultimedia.com	Alfonso Gómez, 42. Nave 1-1-2. 28037 Madrid
Electronic Arts	91 754 55 40	91 304 70 91	91 754 52 65	soporte@ea.com	www.espana.ea.com	Rufino González, 23 bis. 1º 2ª Madrid
Friendware	91 724 28 80	91 724 28 80	91 725 90 81	soporte@friendware.es	www.friendware.es	Francisco Remiro, 4. Edificio A. 28028 Madrid
FX Interactive	91 799 12 75	91 799 01 10	91 799 12 25	asistencia@fxplanet.com	www.fxplanet.com	Via de las Dos Castillas, 33 Ed. Atica nº 7, 1ºD2. 28224 Pozuelo de Alarcón
Infogrames España	91 747 03 15	91 329 42 35	91 329 21 00	stecnico@es.infogrames.com	www.es.infogrames.com	Arrastaria s/n, Nave 12. Pol. Ind. Las Mercedes. 28022 Madrid
Konami	900 111 573	900 111 573	91 556 28 35	–	www.konami-europe.com (inglés)	Orense, 34. 28020 Madrid
Microsoft España	902 197 198	91 807 99 99	91 803 83 10	–	www.microsoft.com/spain/juegos	Ronda de Poniente, 10. 28760 Tres Cantos
Nintendo España	902 11 70 45	91 659 74 00	91 659 74 01	clubnin@nintendo.es	www.nintendo.es	Azalea, 1. Miniparcela 1, Edificio D, 1º. 28109 Alcobendas
Planeta de Agostini	93 344 06 00	93 344 06 00	93 200 37 51	infoweb@planetadeagostini.es	www.planetadeagostini.es	Aribau, 185. 08021 Barcelona
Proein	91 384 69 70	91 384 68 80	91 766 64 74	–	www.proein.com	Avenida de Burgos 16 D, 1º. 28036 Madrid
SCEE (Sony)	902 10 21 02	91 377 71 00	91 377 71 24	–	es.playstation.com	Hernández de Tejada, 3. 28027 Madrid
SEGA España	902 20 23 24	91 631 50 00	91 631 50 10	sega_support@thus.net	www.sega-europe.com	Playa de Liencres, Edificio Londres. Ctra. Nacional VI, Km. 24. 28230 Las Rozas
Ubi Soft	902 11 78 03	93 544 15 00	93 589 56 60	servicio-tecnico@ubisoft.es	www.ubisoft.es	Ctra. de rubí, 72-74. Edif. Horizon 3º. 08190 Sant Cugat del Vallés
Virgin Interactive España	91 789 35 50	91 789 35 50	91 789 35 60	virgin@virgin.es	www.virgin.es	Paseo de la Castellana, 9-11. 28046 Madrid
Vivendi Universal Int.	91 735 34 37	91 735 55 02	91 735 27 30	–	www.havasinteractive.es	Nuestra Sra. de Valverde, 23. 28034 Madrid
Zeta Multimedia	93 484 66 00	93 484 66 00	93 232 44 71	buzon@zetamultimedia.es	www.zetamultimedia.es	Bailén, 84. 08009 Barcelona



Guía de Compras

Todas las novedades, ordenadas y clasificadas por la redacción, para que sepáis qué comprar y cuánto cuesta.

En COMPUTER HOY JUEGOS estamos convencidos de que la mejor manera de verificar un dato es verlo con nuestros propios ojos y, por eso, mes tras mes prepararemos esta guía de compras, visitando las tiendas para que tengáis recopilada y ordenada por sistema la lista de las novedades –tanto de nuevos juegos como reediciones– que se encuentran a la venta durante este mes. También os ofrecemos los precios estimados y la distribuidora de cada uno de los títulos.

Novedades

PC

Título	Distribuidora	Precio estimado
747-400 Professional	Proein	9.490 Ptas • 57.04 €
747-400 SE	Proein	5.490 Ptas • 33.00 €
777-200 Professional	Proein	6.490 Ptas • 39.01 €
Army Men Air Attack	Virgin	3.990 Ptas • 23.98 €
Best of KA-52	Infogrames	2.990 Ptas • 23.98 €
Best of Soulbringer	Infogrames	2.990 Ptas • 23.98 €
Black & White	Electronic Arts	7.990 Ptas • 48.02 €
Clive Barker's Undying	Electronic Arts	6.990 PtaS • 42.01 €
Championship Pro Surfer	Proein	6.995 Ptas • 42.04 €
Chessmaster de Luxe (8000)	Proein	6.995 Ptas • 42.04 €
Delta Force Land Warrior	Friendware	6.990 PtaS • 42.01 €
El destino del Dragon	Proein	7.995 Ptas • 48.05 €
Everquest The Luxe Edition	Ubi Soft	6.995 Ptas • 42.04 €
Evil Island	Ubi Soft	6.995 Ptas • 42.04 €
ExcaliBug	Dinamic M.	3.995 Ptas • 24.01 €
F1 Racing Championship	Ubi Soft	7.990 Ptas • 48.02 €
F1 World Grand Prix 2000	Proein	7.995 Ptas • 48.05 €
Globetrotter	Electronic Arts	5.490 Ptas • 33.00 €
Harrier Jump Jet	Proein	6.490 Ptas • 39.01 €
Hostile Waters	Friendware	6.990 PtaS • 42.01 €
IceWind Dale Heart of Winter	Virgin	3.990 Ptas • 23.98 €
La Prisión (2ª Edición)	Dinamic M.	3.995 Ptas • 24.01 €
NBA Live 2001	Electronic Arts	5.990 Ptas • 36.00 €
Necronomicón	Friendware	6.990 Ptas • 42.01 €
Original War	Virgin	6.990 Ptas • 42.01 €
Pro Flight 2000	Proein	9.490 Ptas • 57.04 €
Real Airports	Proein	7.990 Ptas • 48.02 €
Runaway: A Road Adventure	Dinamic M.	3.995 Ptas • 24.01 €
Scoobydoo	Ubi Soft	5.995 Ptas • 36.03 €
Settlers IV	Friendware	6.990 PtaS • 42.01 €
The Ward	Proein	5.995 Ptas • 36.03 €
TV Star	Electronic Arts	4.990 Ptas • 29.99 €
Ultimate Airlines	Proein	6.490 Ptas • 39.01 €
Worms World Party	Virgin	4.990 Ptas • 29.99 €

PLAYSTATION

Título	Distribuidora	Precio estimado
Army Men Lock and Load	Virgin IE	2.990 Ptas • 17.97 €
Best of N-Gen Racer	Infogrames	2.700 Ptas • 16.23 €
California Watersports	Acclaim	4.990 Ptas • 29.99 €
Championship Motocross 2001	Proein	7.990 Ptas • 48.02 €
Championship Pro Surfer	Proein	6.990 Ptas • 42.01 €
Darkstone	Electronic Arts	6.490 Ptas • 39.01 €
Digimon World	Infogrames	7.990 Ptas • 48.02 €
Kasparov	Virgin IE	6.990 Ptas • 42.01 €
Toy Story Racer	Proein	7.990 Ptas • 48.02 €
Drácula 2	Virgin IE	6.990 Ptas • 42.01 €
European Super League	Virgin IE	4.990 Ptas • 29.99 €
Fear Effect 2: Retro Helix	Proein	7.990 Ptas • 48.02 €
HBO Boxing	Acclaim	4.990 Ptas • 29.99 €
LiberoGrande International	Sony CE	6.990 Ptas • 42.01 €
Lion King II Simba's Mighty Adv.	Proein	7.990 Ptas • 48.02 €
Manager de Liga 2001	Proein	7.990 Ptas • 48.02 €
NBA Hoopz	Virgin IE	6.990 Ptas • 42.01 €
Point Blank 3	Sony CE	6.990 Ptas • 42.01 €
Submarine Commander	Virgin IE	6.990 Ptas • 42.01 €
UFC	Ubi Soft	6.995 Ptas • 42.04 €
Vanishing Point	Acclaim	7.990 Ptas • 48.02 €
WDL WarJetz	Virgin IE	6.490 Ptas • 39.01 €
All Star Baseball 2002	Acclaim	9.990 Ptas • 60.04 €
Armored Core 2	Ubi Soft	9.995 Ptas • 60.07 €
El Libro de la Selva	Ubi Soft	9.995 Ptas • 60.07 €
F1 Racing Championship 99	Ubi Soft	9.995 Ptas • 60.07 €

PLAYSTATION 2

Título	Distribuidora	Precio estimado
Gun Griffon Blaze	Virgin IE	9.990 Ptas • 60.04 €
Knockout Kings 2001	Electronic Arts	10.990 Ptas • 66.05 €
MDK 2 Armageddon	Virgin IE	9.990 Ptas • 60.04 €
NBA Hoopz	Virgin IE	9.990 Ptas • 60.04 €
Oni	Proein	10.990 Ptas • 66.05 €
Robot Warlords	Acclaim	7.990 Ptas • 48.02 €
Silpheed	Virgin IE	9.990 Ptas • 60.04 €
Star Wars: Starfighter	Electronic Arts	10.990 Ptas • 66.05 €
Street Fighter EX3	Electronic Arts	10.390 Ptas • 66.05 €
Stunt GP	Virgin IE	9.990 Ptas • 60.04 €
WDL Thunder Tanks	Virgin IE	8.990 Ptas • 54.03 €

GAME BOY COLOR

Título	Distribuidora	Precio estimado
3D Pocket Pool	Virgin IE	5.990 Ptas • 36.00 €
Action Man Search for Base X	Proein	6.490 Ptas • 39.01 €
Antz Racing	Electronic Arts	5.990 Ptas • 36.00 €
Carmageddon TDR 200	Proein	5.990 Ptas • 36.00 €
Toy Story Racer	Proein	6.490 Ptas • 39.01 €
El Emperador y sus Locuras	Ubi Soft	6.995 Ptas • 42.04 €
Elmo in Grouchland	Ubi Soft	5.995 Ptas • 36.03 €
Heroes of Might & Magic	Virgin IE	6.490 Ptas • 39.01 €
Lion King II Simba's Mighty Adv.	Proein	6.490 Ptas • 39.01 €
Pocket Soccer	Nintendo	6.490 Ptas • 39.01 €
Robin Hood	Electronic Arts	5.990 Ptas • 36.00 €
Rox	Virgin IE	5.990 Ptas • 36.00 €
Rugrats en París: la Película	Proein	6.490 Ptas • 39.01 €
Scooby Doo Classic Creep Capers	Proein	6.490 Ptas • 39.01 €
Thunderbirds	Proein	5.990 Ptas • 36.00 €
WDL Thunder Tanks	Virgin IE	5.990 Ptas • 36.00 €

DREAMCAST

Título	Distribuidora	Precio estimado
Championship Pro Surfer	Proein	7.990 Ptas • 48.02 €
Ducati World	Acclaim	8.990 Ptas • 54.03 €
European Super League	Virgin IE	7.990 Ptas • 48.02 €
Fighting Vipers	SEGA	8.990 Ptas • 54.03 €
Project Justice	Virgin IE	8.990 Ptas • 54.03 €
Sonic Shuffle	SEGA	8.990 Ptas • 54.03 €

NINTENDO 64

Título	Distribuidora	Precio estimado
Pokémon Puzzle League	Nintendo	12.490 Ptas • 75.07 €

Series Clásicas

PC

Título	Precio estimado
EA Classic (Electronic Arts)	
Dungeon Keeper 2	2.990 Ptas • 17.97 €
Superbikes World Camp.	2.990 Ptas • 17.97 €
Lucas Arts Legend (Electronic Arts)	
Indiana Jones y La Máquina Infernal	3.990 Ptas • 23.98 €
Monte Cristo Classic (Electronic Arts)	
Start Up	1.990 Ptas • 11.96 €
Colección Clásica (Ubi Soft)	
Tonic Trouble	2.990 Ptas • 17.97 €
Monaco Grand Prix Racing Simulation	2.990 Ptas • 17.97 €
Seven Kingdoms II: The Fryhtan Wars	2.990 Ptas • 17.97 €
Rainbow Six	2.990 Ptas • 17.97 €
Shadow Company: Left for Dead	2.990 Ptas • 17.97 €
Precio Especial (Friendware)	
Rally Championship	2.995 Ptas • 18.00 €
Fausto	2.995 Ptas • 18.00 €
Aztecas	2.995 Ptas • 18.00 €
Atlantis II	2.995 Ptas • 18.00 €
Xtreme (Proein)	
Kawasaki Jet Ski	2.995 Ptas • 18.00 €
Toca Touring Cars 2	2.995 Ptas • 18.00 €
Colin McRae Rally	2.995 Ptas • 18.00 €
Imperialism 2	2.995 Ptas • 18.00 €
Pacific General	2.995 Ptas • 18.00 €
Warhammer 40.000 Chaos Gate	2.995 Ptas • 18.00 €
Close Combat IV	2.995 Ptas • 18.00 €
Game Story (Proein)	
Hormigaz	1.995 Ptas • 11.99 €
Felix The Cat	1.995 Ptas • 11.99 €

PSX

Título	Precio estimado
Platinum (Electronic Arts)	
El Mañana Nunca Muere	3.990 Ptas • 23.98 €
Medal of Honor	3.990 Ptas • 23.98 €
Moto Racer 2	3.990 Ptas • 23.98 €
Serie Valor (Acclaim)	
Re-Volt	2.790 Ptas • 16.77 €
Alien Trilogy	2.790 Ptas • 16.77 €
Bust a Move 4	1.990 Ptas • 11.96 €
Pocket Price Midas (Acclaim)	
Check Mate	1.990 Ptas • 11.96 €
Gubble	1.990 Ptas • 11.96 €
Jet racer	1.990 Ptas • 11.96 €
The Hunter	1.990 Ptas • 11.96 €
Card Shark	1.990 Ptas • 11.96 €
Serie Valor (Proein)	
No Fear Downhill Mountain Biking	2.990 Ptas • 17.97 €
Colin MacRae Rally	2.990 Ptas • 17.97 €
Platinum (Proein)	
WWF SmackDown	4.990 Ptas • 29.99 €
Resident Evil 3: Nemesis	3.990 Ptas • 23.98 €
Tomb Raider II	2.990 Ptas • 17.97 €
Tomb Raider IV: The Last Revelation	3.990 Ptas • 23.98 €

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

COMPUTER HOY JUEGOS Nº2 • Junio de 2001

TEST



F1 Racing Championship

Recién estrenado el campeonato del mundo de fórmula uno, parece lógico pensar que no hay mejor modo de celebrarlo que instalando esta maravilla que nos garantiza todas las emociones de un piloto profesional. ¡Lástima que no tengamos un casco cerca para jugarlo en serio!, ¿o sí?



ExcaliBug

La vieja leyenda medieval del Rey Arturos y los caballeros de la mesa redonda vuelve con nuevos personajes, insectos y escenarios en un juego que mezcla rol y estrategia a partes iguales, en una épica búsqueda por hallar el único mapa capaz de abrir las puertas que esconden los secretos para derrotar a las tinieblas.



Battle for Naboo

La Federación de Comercio ha invadido el planeta Naboo y los ejércitos de la Reina Amidala quieren detener un exterminio que parece inminente. Misiones en el espacio y en tierra, variados ingenios ya vistos en "La Amenaza Fantasma" y toda la magia de "La Guerra de las Galaxias"…

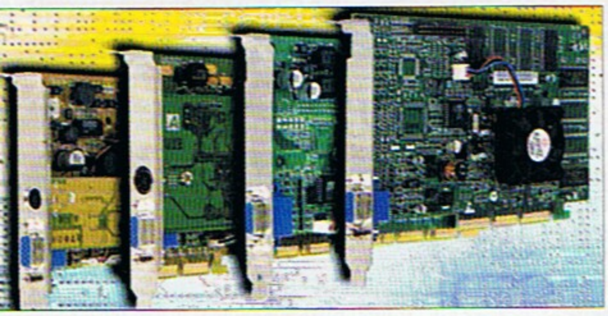
TRUCOS



Los Sims: House Party

Si has deseado alguna vez ser el rey de la casa y que todos los integrantes de la familia te veneren como a una deidad, tal vez con los trucos que te vamos a dar lo consigas pero… ¿no crees que hay métodos mejores? Apúntate ya porque la fiesta doméstica de «Los Sims» no ha hecho más que comenzar.

HARDWARE



Comparativa de Tarjetas Gráficas

Si estás en ese impás de querer hacer más potente tu PC para jugar, sin duda una de las decisiones más importantes la vas a tener que tomar en la parcela de la tarjeta gráfica. Si tienes dudas o, simplemente, quieres saber las mejores ofertas del mercado con sus características y rendimiento... ¡pronto más!

PRÁCTICO



Aprende a Utilizar tu Consola

Las consolas las han inventado para jugar. Eso está claro, pero no lo está tanto que manejarlas en profundidad sea una tarea sencilla. En este reportaje os vamos a contar para qué sirve cada menú, pantalla, icono y opción de configuración. ¡Se acabaron los secretos para escuchar música o grabar trajetas de memoria!

Computer Hoy Juegos



Cristina M. Fernández
Directora



Jesús Caldeiro
Director de Arte



José Luis Sanz
Redactor Jefe



Santiago Tejedor
Jefe de Sección



Ignacio Hernández
Redacción



Gustavo Bernaldo
Redacción



Pablo Leceta
Redacción



Carlos García
Maquetación



Enrique García
Maquetación



Sonia Luengo
Secretaria de Redacción

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902151798
E-Mail: Expertos.CHjuegos@hobbypress.es
E-Mail: cartas.CHjuegos@hobbypress.es
Servicio de asistencia Técnica:
Tel. SAT: 902 15 18 01
(mañanas de 10 a 2 y tardes 4 a 8)
E-Mail: sat.CHjuegos@hobbypress.es

Colaboradores: **Mercedes Romero, Rafael García, Luis Roizo**
Coordinación de Producción: **Lola Blanco**
Sistemas: **Javier del Val**
Fotografía: **Pablo Abollado**

Edita:
HOBBY PRESS

Director General: **Carlos Pérez**
Directora de Publicaciones: **Mamen Perera**
Directores Editoriales: **Amalio Gómez, Cristina M. Fernández, Tito Klein**
Director Comercial: **Javier Tallón**
Directora de Marketing: **María Moro**
Director de Producción: **Julio Iglesias**
Director de Distribución: **Luis Gómez-Centurión**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID:
María José Olmedo, Directora de Publicidad <mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad <dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES:
Juan Carlos Baena, Jefe de Publicidad
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE:
Federico Aurell
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
NORTE:
María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
ANDALUCÍA:
María Luisa Coblán
Murillo, 6 - 41800 San Lúcar la Mayor - Sevilla Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18
INGLATERRA:
Natacha Beslay (MWA)
6 Windard House - Plantation Wharf London SW11 3TU,UK Tel. 44 0 207 223 5929

REDACCIÓN
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax Redacción: 902151798
SUSCRIPCIONES: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00

IMPRESIÓN
Avenida Gráfica
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid Tel.: 91 680 20 03

Depósito legal: M-4559-01
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
5/2001
Printed in Spain

ARI Asociación de Revistas de Información
AS GRUPO AXEL SPRINGER

HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER


AVENTURA GRÁFICA 3D
INSPIRADO EN LA OBRA DE H. P. Lovecraft
NECRONOMICON
El alba de las tinieblas
te atreves a abrir el libro
de los muertos?
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
20 personajes modelados en 3D. más de 40 decorados distintos.
IEND
ARE
friendware.es
Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81
aDeSe
+16
wanadoo
France Telecom Group
Multimédia Publications/Cybèle productions. Wanadoo édition. Una producción Galiléa- Se prohibe la reproducción total o parcial mediante cualquier método. Ningún dato de este CD-Rom puede emplearse ba
ninguna circunstancia con fines comerciales ni promocionales sin la autorización expresa de Wanadoo édition.